
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3DS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
Nº 241
HOBBY CONSOLAS
20 ANIVERSARIO
→COMPARATIVA
FIFA 12 VS. PES 2012
¡Los puntuamos y te decimos cuál es el mejor!
→¡PONTE AL DÍA!
Uncharted 3
Batman Arkham City
Forza Motorsport 4
Halo Aniversario
Ace Combat A. H.
Dead Rising 2
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
SAINTS ROW THE THIRD
¡Ya hemos jugado a la aventura más salvaje y divertida del año!
¡Mira lo que sorteamos!
1 TV Samsung 40"
1 Xbox 360 Ed. Coleccionista
1 Gears of War 3 Edición Épica
2 sagas de Star Wars en Blu-Ray
→ESPECIAL
LO MEJOR DE STAR WARS
Repaso consolero a una saga mítica
→SÚPER REPORTAJE
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3
¡Te contamos todo sobre el modo multijugador!
¡Entrevistas exclusivas!

18
www.pegi.info




GEARS OF WAR 3
20 DE SEPTIEMBRE
HERMANOS HASTA EL FINAL
XBOX LIVE
Microsoft Studios
EPIC GAMES
gearsofwar.com
facebook.com/gearsofwar
Microsoft. ©2011 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logos de Xbox son marcas registradas de las compañías del grupo Microsoft. 2011 Epic
marcas registradas por Epic Games, Inc., en los Estados Unidos y resto de territorios.

EDITORIAL

BIENVENIDOS

20 años de videojuegos



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es

Cumpleaños feliz, cumpleaños feliz, nos deseamos todos... Sí amigos, este mes cumplimos 20 años, dos décadas desde que en el lejano octubre de 1991 Hobby Consolas llegaba a los quioscos con aquella entrañable portada de Bart Simpson. Aunque llevamos celebrando este aniversario todo el año (y lo seguiremos haciendo hasta diciembre) hemos querido concretar la gran celebración (con súper regalo incluido) en este número que coincide exactamente con nuestro "cumple".

Y cuando digo "nuestro cumple" no me estoy refiriendo solo al staff de Hobby Consolas. La celebración y las felcitaciones nos corresponde a todos, a los que hacemos la revista, a las compañías que nos suministran los juegos y, por supuesto, a vosotros que nos leéis mes a mes, sin los cuales Hobby Consolas no tendría razón de ser.

HOBBY 20 ANIVERSARIO

Por eso queremos que este número sea una fiesta. Y no solo por los apetitosos contenidos que os hemos preparado, empezando por la exclusiva mundial de *Saints Row The Third*, continuando por el súper reportaje de *Modern Warfare 3* y acabando con la clásica comparativa de las dos nuevas entregas de los dos grandes del fútbol. Además, en varias secciones de la revista nos hemos dado un pequeño, divertido y entrañable homenaje. Espero que os guste.

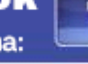
Y, por supuesto, el regalo. Entre la redacción y vuestras votaciones hemos elegido a los 20 juegos más importantes de la historia de Hobby Consolas y os los presentamos con su maqueta original en un especial de 116 páginas. Estoy seguro de que a todos os va a hacer mucha ilusión poseer este preciado objeto de coleccionista. Así que, como en los mejores cumpleaños: ¡¡A divertirse!!

Síguenos en HobbyNews.es

Toda la actualidad de los videojuegos: Noticias, vídeos, reportajes... ¡y sigue los blogs de la redacción de Hobby!

www.hobbynews.es

Síguenos en **facebook**



házte fan en nuestra página:

www.facebook.com/hobbyconsolas

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Época de rebajas. Sea porque sus sucesoras están en camino (PSP, ¿PS3?), sea porque sus ventas no han sido las esperadas (3DS), el caso es que en apenas un mes hemos visto bajar el precio de las consolas, y eso es una buena noticia para los usuarios. ¡Esperemos que sea el anticipo de una exitosa campaña de Navidad!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Miedo a Battlefield 3. A nadie le sorprenderá que el "shooter" de DICE sea uno de mis juegos más esperados. Pero he de confesaros que me da miedo: el hecho de que nunca se muestre en consola, y que sus creadores arrojen datos como que no alcance los 720p de resolución, o corra "sólo" a 30 fps. ¿Será una decepción?



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Este no soy yo. Es un lector de Hobby, que mandó un truco para Megaman en el nº 8. Lo he elegido al azar para homenajearos. Con vuestras cartas, mails y llamadas habéis dado forma a esta revista. Gracias también a J.Luis Sanz y Francisco L. Frontán, que 20 años después han vuelto a dibujar en Hobby para este especial.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS. Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• RIGOR E INDEPENDENCIA. En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• MÁXIMA ACTUALIDAD. Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 241. OCTUBRE 2011





PÁGINA 44 REPORTAJE

Informe sobre MODERN WARFARE 3

Hemos viajado a la feria Call of Duty XP para probar el multijugador y contaros las claves del juego más esperado del año.



PÁGINA 56 NOVEDAD

La batalla final: GEARS OF WAR 3

Ha llegado el momento de que Marcus acabe con los Locusts. Éste es nuestro veredicto.



PÁGINA 96 REPORTAJE

Un repaso a LA SAGA DE STAR WARS

Ahora que toda la franquicia llega en Blu-Ray, aprovechamos para revivir sus grandes videojuegos.



TODOS LOS JUEGOS

Más información en la página 131


DE LOS CREADORES DEL SUPER CLIMAX DE REALIDAD ÉTICA,
LLEGA LA PROMOCIÓN DE RESERVA HÍPER ORDINARIA DEL PROFESOR GENKI.
RESERVA
SAINTS ROW THE THIRD
Y RECIBE
EL PACK
HÍPER ORDINARIO DEL PROFESOR GENKI
ABSOLUTAMENTE GRATIS
LA CATAPULTA HUMANA
EL TRAJE DEL PROFESOR GENKI
EL CAÑÓN PULPO
EL PACK DE RESERVA HÍPER ORDINARIO DEL PROFESOR GENKI INCLUYE:
LA CATAPULTA HUMANA SÚPER BALÍSTICA DEL PROFESOR GENKI:
VIAJA POR STEELPORT CON ESTILO AL VOLANTE DE ESTE CAMIÓN
ASPIRA/LANZA PERSONAS. ASPIRA A LOS PEATONES Y ÚSALOS
COMO MUNICIÓN VIVIENTE CONTRA LAS FUERZAS DEL MAL...Y
CONTRA TODOS LOS DEMÁS.
EL TRAJE DE PROEZAS RECREATIVAS DEL PROFESOR GENKI:
ES LO ÚLTIMO EN CONFORT Y ROPA AJUSTADA. EL TRAJE DE
PROEZAS RECREATIVAS DEL PROFESOR GENKI ES PERFECTO PARA
TIRARSE EN PARACAÍDAS SOBRE STEELPORT O PARA LUCIRLO
MIENTRAS SALTAS DE UN CAZA DE COMBATE. ¡INCLUYE UNA
MÁSCARA GRATUITA DE GENKI!
EL CAÑÓN PULPO DEL PROFESOR GENKI:
¡DISPARA CRÍAS DE PULPO A LAS CABEZAS DE TUS ENEMIGOS!
OBSERVA CÓMO LOS MINI PULPOS MASAJEAN EL CUERO
CABELLUDO DE TUS RIVALES PARA HACER QUE ÉSTOS PELEEN
POR TI. ¡LOS ENEMIGOS PUEDEN TAMBIÉN SER TUS AMIGOS!
GAME
Tu especialista en videojuegos
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC DVD-ROM SOFTWARE
volition inc
THQ

DOS DÉCADAS DE HOBBY, EN FOTOS

Las imágenes de nuestra vida

En estos 241 números hemos participado en montones de viajes, fiestas, celebraciones, lanzamientos... No se nos ocurre mejor forma de rememorarlos que abrir el álbum de fotografías y recordar las imágenes más divertidas de nuestra historia. ¿Nos acompañáis en este viaje?



LA FOTO MÁS ACTUAL nos tiene a todos reunidos para celebrar la llegada de *Gears of War 3* a la redacción, con una guerrera CGO y todo. ¡Si hasta Rafa y Borja se han apuntado a la fiesta!



LOS ZOMBIS se pasearon por nuestra redacción para anunciar el juego Zombie Revenge. En la foto vemos miembros históricos de la revista como Amalio, Roberto y Óscar.



LOS REDACTORES ORIGINALES de Hobby, Juanlos, Marcos y José Luis ahora dirigen publicaciones, pero en los 90 eran unos jovencitos flipados con el Coche Fantástico...

CUANDO SALIÓ SCARFACE, David, Javi y Manuel participaron en una fiesta de lo más glamourosa... y mafiosilla, claro.



LOS VIAJES en avión para conocer los estudios de juegos o las ferias son algo habitual. Al fondo veréis un documento histórico: Javier Abad con... ¿pelo?

CON GUITAR HERO IV nos dió la vena rocker y participamos en una sesión de fotos que ya la quisiera para sí U2.

LOS CORRESPONSALES también han tenido sus momentos de gloria. Arriba, un jovencito Kagotani. A la derecha, Marshall Roshental. Él y su bigote nos traían las noticias de EE.UU. en los primeros números.

EL NÚMERO 100 de Hobby trajo consigo un póster especial, tarta... y que se reunieran los veteranos de la revista.

NOS PUSIMOS MANDIL para practicar en el lanzamiento de *Cocina Conmigo*. Nuestras lentejas y el gazpacho quedaron de lujo.

AL LLEGAR CRAZY TAXI tuvimos la oportunidad de darnos un garbeo por Madrid en este "buga". Here we go!

MOLA

→ Que hace 20 añitos se creó esta magnífica revista Hobby Consolas, con la que muchos de nosotros nos hemos criado y que nuestra ilusión se mantenga intacta. Simplemente, ¡gracias!
De nada, snif, de nada... Vaya, se me ha metido algo en el ojo...



→ Poder decir que mola la revista en una red social, para que se entere todo el mundo.
¡Se acabó el bajar a gritarlo en la plaza del pueblo!

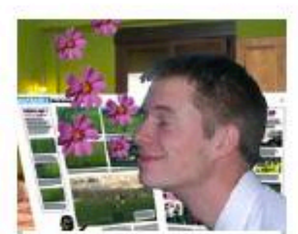
→ Que tengáis tantos años como el mítico Sonic.
Bueno, tenemos unos poquitos más, que no empezamos a escribir recién nacidos...

→ ¡Que tengáis un estilo tan cachondo, seáis tan guapos y que regaléis entradas para el E3 a partir de ahora!
Has acertado en el 66,6% de lo que dices.

→ La vida de Manuel del Campo: chicas, fama, dinero, fiestas... Seguro que todavía está soltero.
...¡y entero!

→ Leer la revista en el lavabo en el mejor momento del día.
De verdad que intentamos sacar una lectura positiva de este mensaje, pero no acabamos de conseguirlo.

→ Los que leemos esta sección y que seamos los lectores los que la hacemos grande.
Este es el "wikisensor": ¡sin vosotros no somos nada!



→ El olor a Hobby Consolas recién comprada en el kiosko. ¿El secreto está en la tinta?
Alimentamos vuestro fetichismo con una deliciosa mezcla de caléndula y jazmín en cada página.

NO MOLA

→ Sin ánimo de trollear, no mola la sección Mola / No Mola, que es demasiado infantil e irrelevante.
Hace tiempo que queremos cambiarla por algo más adulto, en plan "Me congratula/ No me place", pero no nos cabía el título y lo hemos dejado correr.



→ Que la revista valga 2,99 euros. Ponedla a 3, seamos realistas. Que al final todos dejamos propina al kiosquero.
Es la primera vez que nos llega una queja por no ser suficientemente caros...

→ Que yo no sea redactor de Hobby, con lo que me gustan los videojuegos y escribir.
Te entiendo, a mí me gustan las casas y dibujar, pero no me dejan ser arquitecto.

→ Que ya no aparezca el tío del "Y tú, ¿qué opinas?".
Llevábamos tanto tiempo poniendo esa misma cara, que el muchacho ya se ha hecho abuelo y nos parecía raro.

→ Que los 20 años han pasado como un suspiro. ¡Aiiiins! Qué viejo estoy ya.
¿Como un suspiro? Cómo se nota que no tenías que escribir tú la revista...

→ ¡Que hay poca colaboración femenina! ¡Cada vez somos más gamers!
¡Oye, nosotros encantados de que colaboren chicas! Pero si no nos llegan currículums, no nos los vamos a inventar.



→ Que ya no regaléis VHS con las novedades... Bueno, algo más moderno, un láser disc.
Tienes razón. En cuanto dejemos de ver Hablando se entiende la Basca os grabamos un cassette.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 6 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

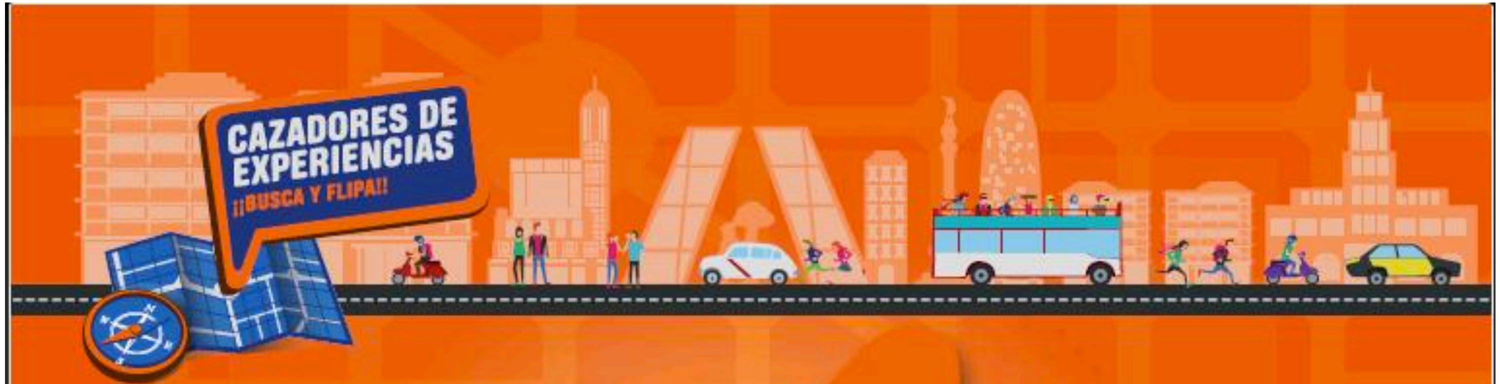


Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO







EL GEOCACHING LLEGA A TU CIUDAD

ENTRA EN cazadoresdeexperiencias.es



JUEGA Y CAZA MÁS DE 200 EXPERIENCIAS

Descifra las coordenadas y caza los premios escondidos; también puedes jugar online y seguir cazando premios entre las fotos más grandes tomadas de Madrid y Barcelona. Recuerda la regla del geocaching: que no lo veas, no significa que no esté ahí.



La imagen

La redacción de Hobby, con el estilo de hace 20 años

Nuestros lectores más veteranos recordarán las caricaturas que aparecían en los primeros números de la revista. El autor de aquellos dibujos era José Luis Sanz, nuestro compañero de Hobbynews, y aprovechando que le tenemos aquí al lado, le pedimos que nos hiciera unos retratos de la redacción actual con aquel estilo. ¿Qué os parecen?

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

Estos 20 años no habrían sido posibles sin el fiel apoyo de nuestros lectores, así que hemos querido saber qué significa Hobby Consolas para vosotros. ¡Vuestros comentarios nos han emocionado!

¿Por qué os gusta Hobby Consolas?



Sergio Valderrama

“No es una simple revista, es casi un sentimiento y una forma de vida. Se me haría extraño no ir mes a mes al kiosco.”



Fco. Javier Montiel

“Después de 20 años entrando en mi casa sin faltar a la cita ni un solo mes, el cariño que se le tiene es grande.”



Héctor Sandoval

“Mi hermano pequeño se las come. Yo creo que le gusta más que a todos vosotros.”



Emoleo Aquiles

“Es como una familia. Cuando abres un número nuevo es como si recibieras una carta de tus familiares lejanos.”



Esli Daniel Martínez

“Es tan amena, variada y completa, que a menudo leerla es casi tan divertido como jugar. ¡Y eso es mucho decir!”



Jesús Caballero

“Para que os hagáis una idea, lo que significa Messi para el fútbol, significa Hobby Consolas para el mundo del videojuego.”

¿De qué número guardáis mejor recuerdo?



Karol Gómez

“Del 221. Anunciabais *GoW III* en letras doradas, y yo me quedé flipada como una polilla delante de un fluorescente.”



Cristian García

“Del número 1. Yo tenía 15 añitos, con mi paga semanal de 500 pesetas. Me la compré y desde entonces no he parado.”



Luis Miguel Jiménez

“Aquel en el que dabais un VHS promocional del cerebro de la bestia, la que sería mi futura consola.”



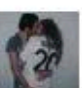
Jesús Gonzalo

“Recuerdo el análisis de GTA San Andreas. Recuerdo verlo y pensar, menudo vicio me espera. Y así fue...”



Sergio Rodríguez

“¡La 231 y sus 3D! Esas páginas estaban que se salían, ¡literalmente! En ese número me compré *Crysis 2*.”



Jimmy Morán

“Nunca olvidaré el nº 87, la aventura más maravillosa jamás jugada: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.”

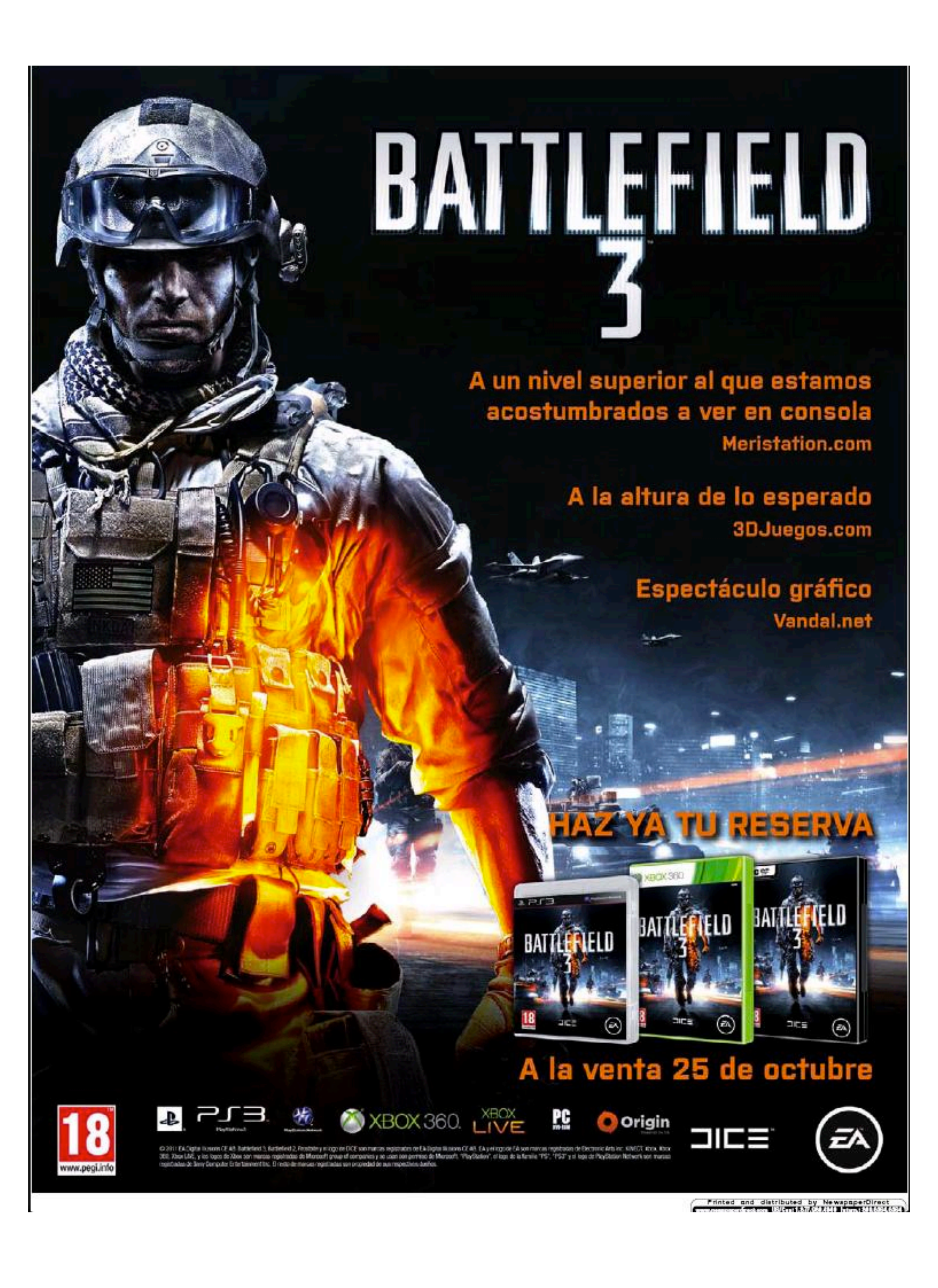
TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


BATTLEFIELD
3
A un nivel superior al que estamos acostumbrados a ver en consola
Meristation.com
A la altura de lo esperado
3DJuegos.com
Espectáculo gráfico
Vandal.net
HAZ YA TU RESERVA
A la venta 25 de octubre
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC
Origin
DICE
EA

LA POLÉMICA

¿Eran mejores los juegos de hace 20 años o los de hoy?



Actuales



Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas

Juegos de todo y para todos

Empezaré diciendo una obviedad: que los juegos de hoy día son mejores salta a la vista, sin que te "salpique" ningún píxel. Y estoy de acuerdo en que los gráficos no lo son todo, pero por eso meto también en la balanza las innovaciones en el control, la profundidad de los argumentos, las enormes posibilidades que ha abierto la conexión online de nuestras consolas o la amplitud de un catálogo capaz de satisfacer al jugón más impenitente lo mismo que al usuario que coge un mando por primera vez.

Retro



David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Menos técnica y más diversión

Hubo un tiempo en que los gráficos no lo eran todo. Había que ser muy hábil para llegar al final de un juego, y las partidas no se salvaban. Aquellos sí eran juegos "de verdad" y la mejor prueba es que sagas como *Sonic*, *Zelda* o *Metal Gear* sobreviven desde la era de los cartuchos. ¿Dónde quedan las tardes de diversión, con los amigos, frente a *Ghost'n Goblins* o *Street Fighter II*? Enterradas bajo grandes campañas de marketing, juegos facilones que duran 5 horas, y cientos de secuelas...

SUBEN



NUESTRO EQUIPO EN LA SOMBRA: Sole y David, los maquetadores que llevan años con nosotros. ¡También merecen reconocimiento!



EL MEGA SUPLEMENTO que hemos preparado para que repaséis con nosotros los grandes juegos de nuestra historia. No hay de qué...



LA POPULARIDAD DE LOS JUEGOS. Hace 20 años, los que jugábamos éramos un puñado de raritos. ¡Y ahora todos quieren unirse a nosotros!



NUESTRAS GANAS de pasar los próximos 20 años contándoos lo que se cuece en el sector... ¡o los que hagan falta!

BAJAN



EL NÚMERO DE CARTAS que nos mandáis... ¡porque ahora todo son e-mails! Es lo lógico, pero nos da nostalgia de los viejos tiempos...



LAS SECCIONES QUE SE FUERON, como Arcade Show o Tribuna Abierta. También son parte de la historia de Hobby Consolas.



LAS METEDURAS DE PATA, como decir que *Shenmue II* iba a salir en PS2, el truco de *Street Fighter II* o que habría un *S. Mario Bros 4*.

¡Qué pasote!

EL USO DE EXPRESIONES "noventeras" en la revista: ya no decimos "atómico", "juego total" o "qué fuerte". ¿Nos estaremos haciendo viejos?

¡ASÍ SE HABLA... DE NOSOTROS!



María Jesús López
Gerente comercial de Sony España

"HC representa la historia viva de los videojuegos, destripando con pasión todos los juegos, consolas o periféricos."



Lidia Pitzalis
PR Manager de Microsoft Ibérica

"Este mágico sector de los videojuegos no sería lo mismo sin Hobby Consolas y su magnífico y experto equipo."



Nicolás Wegnez
Director de marketing de Nintendo España

"Hobby Consolas es una de las 3 revistas que leo mensualmente desde que llegué a España hace 17 años."

DE LOS CREADORES DE DOOM® Y QUAKE®

RAGE®

GAME

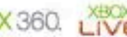
07.10.2011

WWW.RAGE.COM

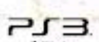
















Bethesda

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Pokémon Edición Blanca	(NDS)	5	4
2	God of War III	(PS3)	-	1
3	Formula 1 2010	(PS3)	-	1
4	Pokémon Edición Negra	(NDS)	7	6
5	Call of Duty Black Ops	(PS3)	4	3
6	Cars	(PSP)	3	2
7	Killzone 3	(PS3)	-	1
8	Pictionary	(NDS)	-	1
9	Zelda Ocarina of Time 3D	(3DS)	9	3
10	Assassin´s Creed H.	(PS3)	-	1

Pokémon Edición Blanca
Este año, además de llenar la mochila con libros, preparamos la vuelta al cole con nuestras mascotas favoritas. Las dos ediciones de *Pokémon* para NDS se mantienen entre los más vendidos en nuestro país.

God of War III
La tercera aventura de Kratos se encuentra a precio reducido. Una ocasión perfecta para ponerse al día con esta titánica franquicia.

Por consolas

PS3
1. God of War III
2. Fórmula 1 2010
3. Call of Duty Black Ops
4. Killzone 3
5. Assassin´s Creed H.
6. Gran Turismo 5
7. Battlefield Bad Com. 2
8. Deus Ex Human Rev.
9. FIFA 11
10. Mortal Kombat 9

XBOX 360
1. Tekken 6
2. Battlefield Bad Com. 2
3. Deus Ex Human Rev.
4. Gears of War 2
5. Vanquish
6. Call of Duty Black Ops
7. Red Dead Redemption
8. Gears of War
9. Hunted Demon´s Forge
10. Fable III

Wii
1. Wii Party
2. New Super Mario Bros
3. Planet 51
4. Dragon Ball Revenge...
5. Just Dance 2

NDS
1. Pokémon Ed. Blanca
2. Pokémon Ed. Negra
3. Pictionary
4. Drawn to Life Sponge...
5. New Super Mario Bros.

PSP
1. Cars
2. Invizimals Shadow Zone
3. Dragon Ball Z
4. Sonic Rivals 2
5. Crash Tag Team Racing

3DS
1. Legend of Zelda
2. Rabbids 3D
3. Nintendogs + Cats
4. Bob Esponja
5. Super Street Fighter IV

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 29 de agosto al 4 de septiembre — Datos cedidos por MagicBox

1. Grand Knights History PSP
2. Monster Hunter Portable 3rd PSP
3. Minna no Rhythm Tengoku Wii
4. Sengoku Musou 3 Empires PS3
5. Megami Ibunroku: Devil Survivo... 3DS
6. Atsumete! Kirby NDS
7. Corpse Party: Book of Shadows PSP
8. Kidou Senshi Gundam: Shin Gihr... PSP
9. Super Pokémon Scramble 3DS
10. Shin Sangoku Musou 6 Special PSP



Grand Knights History A los japoneses les ha encantado este juego de rol en dos dimensiones, creado por el equipo responsable de *Muramasa: Demon Blade* para Wii.

En EE.UU.

Del 28 de agosto al 3 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Madden NFL 12 Xbox 360
2. Madden NFL 12 PS3
3. Deus Ex Human Revolution Xbox 360
4. Deus Ex Human Revolution PS3
5. Mario Kart Wii Wii
6. Just Dance 2 Wii
7. Madden NFL 12 Wii
8. Wii Sports Resort Wii
9. Call of Duty Black Ops Xbox 360
10. Wii Sports Wii

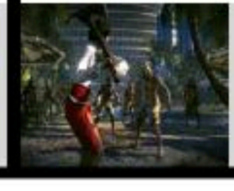


Madden NFL 12. Está claro que el fútbol americano tiene tanta convocatoria "al otro lado del charco" como *FIFA* en nuestro continente. ¡Tres versiones en lista!

En Gran Bretaña

Del 3 al 10 de septiembre — Datos cedidos por UKIE

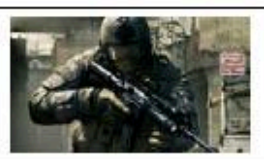
1. Dead Island PS3, Xbox 360
2. Warhammer 40.000 Space Marine PS3, Xbox 360
3. Driver San Francisco PS3, Xbox 360
4. Resistance 3 PS3
5. Deus Ex Human Revolution PS3, Xbox 360
6. Zumba Fitness Wii
7. Rugby World Cup 2011 PS3, Xbox 360
8. Lego Pirates of the Caribbean Todas
9. Starfox 64 3D 3DS
10. Gran Turismo 5 PS3



Dead Island. A nuestros colegas británicos se les han quedado cortas las vacaciones... porque se han empeñado en viajar a una isla paradisiaca, sin importarles que esté plagada de zombis.

La cifra

1.250.000



unidades de **Battlefield 3** se han reservado, siete veces más que en el juego anterior de esta saga.


Jofequi
23:53
47%
EL PELIGRO ACECHA. TODO ESTÁ EN JUEGO.
ARKHAM
BATMAN
ARKHAM CITY
21.10.2011
BATMANARKHAMCITY.COM
PS3
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
16
www.pegi.info

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3

La última aventura de Drake

Así es el nivel de Uncharted 3: La traición de Drake que se pudo jugar en la Gamescom de Colonia durante el pasado mes de agosto.

Nathan Drake continúa demostrándonos lo dura que es la vida de un "cazatesoros"; ya le hemos visto caminando por el desierto, en un barco a punto de hundirse, y ahora **le acompañamos mientras se infiltra en un aeródromo.** El nivel se desarrolla en plena noche, en una ciudad de Oriente Medio, y comienza con una emocionante despedida de Elena. Entonces **nuestro héroe se cuela en el hangar y, con la habilidad que le caracteriza, hace saltar las alarmas.** Plataformas y disparos se alternan durante una persecución frenética, con el estilo más cinematográfico que podáis imaginar.

Finalmente **Drake consigue subirse a un jeep y encaramarse al tren de aterrizaje de un avión de carga, justo antes de que despegue,** pero las emociones no han hecho más que comenzar: casi no nos ha dado tiempo a recuperar el aliento, cuando uno de los guardias nos descubre y nos arroja por la rampa de carga. **Ahí libramos una pelea a puñetazos, en un claro homenaje a las películas de Indiana Jones**, mientras esquivamos los bultos que van cayendo de la bodega. Desde luego, cuanto más lo vemos, el juego de Naughty Dog resulta más prometedor. La demo termina con Drake a punto de caer al desierto, mientras se agarra desesperadamente a la carga... ¿queréis saber cómo terminará? Mucho nos tememos que habrá que **esperar hasta el próximo 2 de noviembre**, cuando podamos disfrutar de este prometedor título en nuestra PS3. ✶



LA DEMO DE LA GAMESCOM termina con una emocionante pelea en la rampa de un avión ¡volando sobre el desierto!



EL DESARROLLO alterna saltos, tiroteos y zonas de infiltración. Tampoco faltarán algunas secuencias QTE en los momentos más tensos.

DRAKE SE EMBARCARÁ EN BUSCA DE LA CIUDAD PERDIDA DE IRAM, EN EL DESIERTO



PROTAGONIZAMOS UNA HUIDA CONTRARRELOJ para subirnos a un avión de carga antes de que despegue. El estilo está muy inspirado en las grandes producciones de Hollywood, sobre todo en la saga Indiana Jones.



JONATHAN DRAKE es un aventurero "de los de antes" que no pierde el sentido del humor en ningún momento.

NOTICIAS BREVES



DESPUÉS DE OCHO AÑOS, VUELVE MAX PAYNE

Aunque inicialmente estaba anunciado para 2009, finalmente Rockstar ha confirmado el lanzamiento de *Max Payne 3* para marzo de 2012. Los analistas apuntan a que la nueva entrega tendría un presupuesto superior a los 105 millones de dólares, lo que da una idea de la envergadura de este proyecto.

SEGA RECUPERA EL RITMO CON RYTHM THIEF

Se trata de un juego musical, pero en este cartucho para 3DS no encarnaremos a ningún bailarín, sino a un ladrón que recorre París en busca del tesoro del emperador. Saldrá a comienzos de 2012 y tendrá una irresistible estética manga.

ACCIÓN FANTÁSTICA A TRAVÉS DEL TIEMPO

Konami ha desvelado nuevos datos sobre *Blades of Time*, un "beat' em up" para PS3 y Xbox 360 protagonizado por una cazarrecompensas del mundo de Dragonland. El juego, previsto para 2012, contará con más de 40 combos, modo cooperativo, y alternará los combates a espada con la magia del Orden y el Caos.

SIENTE EL PODER DE LA ESPADA EN NINJA GAIDEN 3



¿Cómo hacer que los combates de *Ninja Gaiden 3* resulten más realistas? En Tecmo-Koei lo tienen muy claro: basta con cargar la versión de PS3 y utilizar PSMove como si empuñásemos una espada, toda una novedad en la saga. Su fecha de lanzamiento está aún por confirmar.

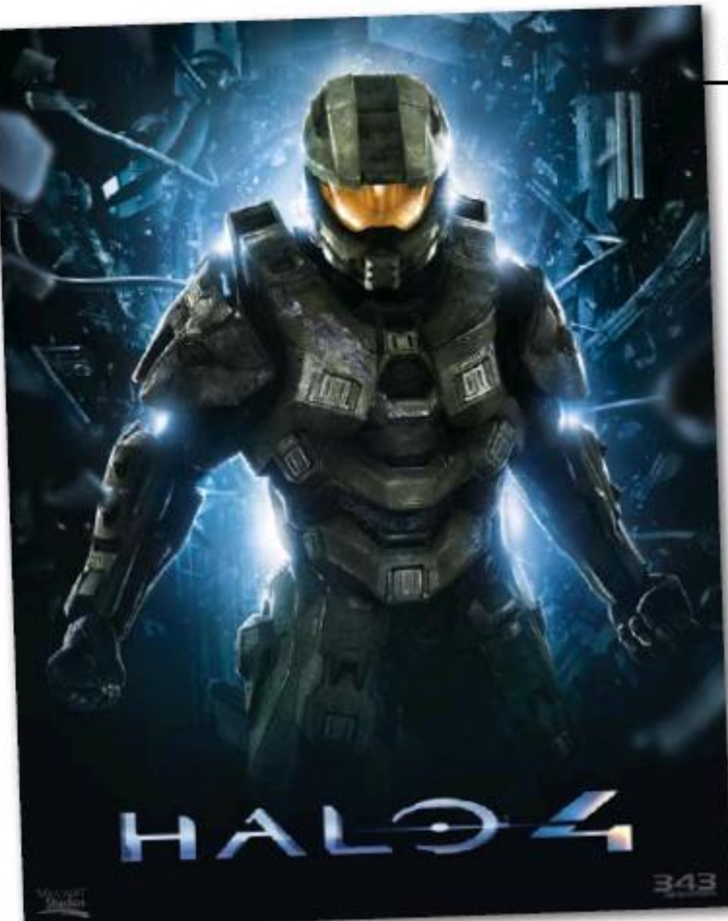
ROL MULTIJUGADOR PARA NUESTRAS 3DS

Gracias al sistema StreetPass, Square-Enix está desarrollando un innovador juego de rol competitivo. En *Heroes of Ruin*, crearemos un mercenario, con el que vamos a luchar en un entorno dinámico, y le equiparemos con los objetos que lleguen a nuestra consola al cruzarnos con otros usuarios.









HALO 4 (desarrollado por 343 Industries) será la primera entrega de la trilogía "Reclaimer", protagonizada por el Jefe Maestro.

NUEVOS DATOS **XBOX 360**

El Jefe Maestro encara el futuro

La saga Halo sigue dando que hablar con el desarrollo de sus próximas entregas.

Se han cumplido diez años desde que *Halo: Combat Evolved* sacudiera el género de los "shooter" en la primera Xbox. Y para celebrarlo, tenemos nuevos datos sobre la saga, revelados durante la conferencia Halo Fest, que tuvo lugar en Seattle el pasado 25 de agosto. En primer lugar, se han mostrado tres nuevos mapas multijugador de *Halo Aniversario* (el remake de la primera entrega, que también incluirá 3D estereoscópicas para televisores compatibles).

Pero eso no es todo, porque 343 Industries ha confirmado que *Halo 4* será el primer episodio de la trilogía "Reclaimer", y que hay un equipo de más de 200 personas trabajando en el regreso del Jefe Maestro desde hace más de dos años.



HABRÁ NUEVOS MAPAS en el modo multijugador de *Halo Anniversary*. En el Halo Fest se presentaron por vez primera Timberland, Instalación 04 y Prisoner.



PRIMEROS DATOS **XBOX360**

Los jugadores más grandes de la historia

Ya conocemos las estrellas que han fichado por el próximo NBA 2K12

Los mejores jugadores de la historia se darán cita el 4 de octubre en el lanzamiento de *NBA 2K12*. Además de contar con la licencia oficial de la temporada, este simulador recuperará estrellas como Jordan, "Magic" Johnson, Larry Bird (que aparecerán en tres carátulas diferentes) y otras 12 figuras, con su aspecto y su forma de jugar características. También habrá equipos históricos descargables.

ANUNCIO **Wii**

Link luchará con un mando dorado para Wii

Una edición limitada para celebrar el lanzamiento de Zelda Skyward Sword.

El 18 de noviembre saldrá a la venta el próximo *Legend of Zelda* para Wii, y Nintendo lo va a celebrar con una edición limitada que, además del juego, incluirá un CD con diferentes temas de la banda sonora y un Wiimote dorado, con el emblema hyliano, que además tiene incorporado el accesorio Wii Motion Plus. Este pack solo estará disponible mediante reserva. También habrá una edición especial, para los primeros compradores, que incluirá el disco con los mejores temas de toda la saga.



VUELVE EL...

CAMBIAZO

MediaMarkt

*SI NOS ENTREGAS A CAMBIO CUALQUIER JUEGO DE PS3

39.90*

FORMULA 1 2011

*Precio válido si nos entregas a cambio un juego de PS3. Promoción válida del 23 al 27 de Septiembre o hasta fin de existencias (Promoción limitada a 1500 unidades a nivel Nacional). Versión estándar de PS3. Solamente se aceptará una unidad por misma persona y día de esta promoción. No acumulable a otras promociones con el mismo título. Ref: 9311191.

*SI NOS ENTREGAS A CAMBIO CUALQUIER JUEGO DE XBOX360

44.90*

GEARS OF WAR 3

*Precio válido si nos entregas a cambio un juego de XBOX360. Promoción válida del 20 al 27 de Septiembre o hasta fin de existencias (Promoción limitada a 2000 unidades a nivel Nacional). Versión estándar de Xbox 360. Solamente se aceptará una unidad por misma persona y día de esta promoción. No acumulable a otras promociones con el mismo título. Ref: 9308059.

EDICIONES EXCLUSIVAS MEDIA MARKT

Volante y pedales oficiales Ferrari

Incluye juego F1 2011

EXCLUSIVO MEDIA MARKT

65.90

FORMULA 1 2011 + VOLANTE FERRARI GT EXPERIENCE

El Pack incluye el juego F1 2011 + Volante y pedales Ferrari GT Experience. Este volante, gracias a su mayor tamaño, la acción progresiva de sus pedales, el vibration feedback y su diseño ergonómico, supera en todos los aspectos a su predecesor (Univ.Challenge). Promoción valida del 23 al 27 de Septiembre o hasta fin de existencias (Promoción limitada a 3000 unidades a nivel nacional). No acumulable a otras promociones con el mismo título. Ref. 9311191/1059763.

Caja metálica exclusiva

800 Microsoft Points

DLC Exclusivo

EXCLUSIVO MEDIA MARKT

52.90

GEARS OF WAR 3 STEEL EDITION EXCLUSIVO MEDIA MARKT

Incluye el juego GOW3, una caja metálica exclusiva, 800 puntos Microsoft y el contenido descargable Savage Grenadier Elite. Promoción valida del 20 al 27 de Septiembre o hasta fin de existencias (Promoción limitada a 5000 unidades a nivel Nacional). No acumulable a otras promociones con el mismo título. Ref 9308059.

¡Reserva Ya!

EXCLUSIVO MEDIA MARKT

EL PRÓXIMO 29S QUE NO TE MARQUEN UN GOL... ATENTO A MEDIA MARKT



Disponible PS3, XBOX360, WII, PC, 3DS, PS2 y PSP.



Disponible PS3, XBOX360, WII, PC, PS2 y PSP.



Disponible PS3, XBOX360 y PC.



Disponible PS3.



Disponible en PS3, XBOX360 y PC.



Disponible PS3, XBOX360 y PC.



Disponible WII.

Suscríbete y recibe nuestras novedades www.mediamarkt.es

Yo no soy tonto

MediaMarkt®

NOTICIAS



en voz baja

por javier abad

➔Hola amigos, es un honor recibir en este rincón de la revista a gente tan maja como vosotros. Ahora que ya estáis todos, permitidme que empiece mi colección de rumores **con el mismísimo Duke**, porque aunque a *Duke Nukem Forever* le llovieron palos entre la crítica, **sus creadores de Gearbox ya piensan en hacer un nuevo juego.** En realidad ellos "heredaron" el desarrollo de 3D Realms, y ahora confían en hacer un título propio desde cero con mejor resultado.

➔**Otra secuela que podría estar en camino es la de *Epic Mickey*,** de ser cierto que Disney está llevando a cabo una encuesta para elegir el título que tendrá la nueva aventura de su ratón. Las opciones serían *Return of the Mad Doctor, The Power of Two, Mistery on Mean Street* o, simplemente, *Epic Mickey 2*.

➔Me temo que la cuenta atrás hasta la nueva generación de consolas nos va a acompañar durante meses: **he oído que PS4 verá la luz a comienzos de 2013**, según una filtración salida supuestamente de una reunión de alto nivel en Sony.

➔La imagen con la que me despido apareció en la página de **Twitter de Hideo Kojima**, y como veis muestra una figura de *Zone of the Enders* con el logo Z.O.E. 3DZ detrás. No hay que ser muy listo para interpretar que es una pista sobre **una hipotética versión del juego de PS2 para la portátil de Nintendo...**



ANUNCIOS PS3 - PSP - PSVITA - Wii

Avalancha de rebajas en las consolas

Las consolas de Sony y Nintendo han empezado el curso con **rebajas, anuncios y nuevos modelos.** Parece que este otoño, además de las hojas, caerán nuestros gastos.

Sony desembarcó en la Gamescom de Colonia con un montón de anuncios. La consola más potente de la casa, PlayStation 3, ha bajado considerablemente de precio: **el modelo de 160GB pasa de 299,99 a 249,99 €** y el de 320GB también se ha rebajado de 349,99 a 299,99 € conservando todas sus funciones. Además, confirmó también el lanzamiento de la nueva **PS Vita en Europa (saldrá a principios de 2012 por 249 €)**, y presentó un nuevo modelo más barato de PSP, bautizado como E-1000. Esta consola portátil llegará **en noviembre con un precio inferior a 100 €**, y será compatible con todos los juegos de PSP, en UMD o descargables, aunque no estará equipada con conexión WiFi. Junto a ella llegarán a **la serie Essentials (9,99 €)** títulos como *Jak & Daxter, Little Big Planet* o *Motorstorm Artic Edge*.

Nintendo, por su parte, tampoco se quedó atrás. Después de la reciente rebaja de 3DS, ahora presentó un nuevo modelo de Wii que estará disponible **el 7 de octubre** al mismo precio que el modelo anterior (150 €). Se trata de la Family Edition, que no será compatible con los juegos de GameCube, pero **incluirá los juegos *Wii Sports* y *Wii Party***, además de un mando Wiimote Plus. La consola también va a cambiar ligeramente su aspecto exterior, para que resulte más cómodo colocarla en horizontal. Visto esto, ¿quién se resiste a empezar el curso con una nueva consola?



LAS PORTÁTILES DE SONY lucieron en la Gamescom sus precios más competitivos. Además se amplía la línea de juegos PSP Essentials a 9,99 €.

EVENTO MADRID

Este año saldrás del Gamefest en moto

GAMEFEST 11 Feria de Videojuegos

Regalaremos dos **scooter Kymco** en la feria española de videojuegos.

¿Tenéis ya vuestras entradas para el Gamefest? La feria se celebra en Madrid entre el 29 de septiembre y 2 de octubre, y allí podréis probar las últimas novedades del mundo de los videojuegos. Pero eso no es todo, porque si visitáis nuestro stand podréis conoceros y también llevaros dos motos Kymco Like 125. ¿Cómo? Haciéndoos una foto divertida con las motos, subiéndola a **www.hobbynews.es** y confiando en que vuestra imagen esté entre las dos más votadas por los visitantes de la página. ¡Suerte!







PSP E-1000 es un rediseño más económico de la portátil, que saldrá al precio de 99,99 € el próximo mes de noviembre.



PSVITA saldrá en Europa a principios de 2012, con un precio muy competitivo de 249 € y aplicaciones para las redes sociales.



PLAYSTATION 3 baja de precio: desde mediados de agosto, el modelo de 160GB tiene un precio de 249,99 € y el de 320GB se ha rebajado hasta los 299,99 €.



NINTENDO Wii tendrá un nuevo diseño, y un pack con *Wii Sports* y *Wii Party*. Llegará el 7 de octubre al mismo precio que el modelo "antiguo": 150 €.



Visto así...



por Melissa

Santos como demonios

Mis compañeros me habían prometido una sorpresa, ¡¡y desde luego que lo ha sido!! **Nunca había visto semejante despliegue de humor absurdo** mezclado con violencia, droga y robos de coches. Es como si Tarantino hubiera aterrizado de cabeza en un videojuego. ¿Y cómo se consigue eso? Creando un entorno tan kitch como el que propone *Saints Row: The Third*, tercera entrega de la saga, en la que tan pronto estás cargando un bazooka como **metiéndole leñazos en la cabeza a la gente con un consolador gigante.** Y vive Dios que si alguna vez hubiera podido imaginar algo parecido, habría sido con la Samantha de Sexo en Nueva York blandiendo semejante juguete. Os recomiendo buscar en Youtube "Dildo Song", no tiene desperdicio. ¡Viva lo políticamente incorrecto!

Pese a lo que pueda parecer, hay que reconocer que **este giro al humor es verdaderamente divertido.** Cargarte a alguien a golpes y aterrizar en el suelo en plan chulesco o liarte a bailar de repente, es tan absurdo que no puedes evitar echarte a reír: evasión pura y dura. Lo mejor es que el propio videojuego es así de principio a fin y **no hay distinciones entre hombres y mujeres.** Puedes ponerle unos buenos melones a tu avatar femenino o mejorar los atributos de los del masculino. Y con eso sí me han ganado el corazón...



■ Si queréis comentar algo sobre mi columna os dejo mi dirección. Prometo leerlos todos
melissa@axelspringer.es

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN



OCTUBRE

7 PS3/360 **RAGE.** Un shooter ambientado en un futuro inquietante. ¿Quién dijo miedo?

7 PS3/360 **NBA 2K12.** ¿A quién le importa la huelga de la NBA si podemos echar partidos en nuestra consola?

14 XBOX 360 **FORZA MOTORSPORT 4.** El simulador de conducción más potente de Xbox 360 por fin se coloca en la parrilla de salida.

14 PS3, 360 **ACE COMBAT ASSAULT HORIZON.** Batallas aéreas a los mandos de todo tipo de aviones e incluso helicópteros.

14 PS3/360 **DEAD RISING 2 OFF THE RECORD.** Los zombis se arrepentirán de haber resucitado cuando vean la vuelta de Frank West.

14 PS3/360/Wii **SPIDER-MAN: EDGE OF TIME.** El hombre araña vuelve a la acción alternando entre sus versiones clásica y moderna.

21 PS3/360 **BATMAN ARKHAM CITY.** Después del éxito de *Arkham Asylum*, por fin llega a las tiendas uno de los títulos más esperados del año.

27 PS3/360 **BATTLEFIELD 3.** Fue el juego más aclamado del E3, y ahora le toca demostrar que sus soldados son los mejor preparados.

28 PS3/360 **DARK SOULS.** Fantasía de calidad en un juego que mezcla el rol y la acción.

28 PS3/360 **DBZ ULTIMATE TENKAICHI.** Goku y el resto de luchadores de la saga vuelven en su entrega más potente.

28 PS3 **THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL.** Ahora vamos a disparar a los zombis en 3D y utilizando el mando de Move. ¡A por ellos!

29-1 EVENTO **XVII SALÓN DEL MANGA.** Los aficionados al manga vuelven a tener su cita anual en Barcelona.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Uncharted 3	PS3	1 noviembre
•ESDLA Guerra del Norte	PS3, 360	4 noviembre
•Call of Duty MW3	PS3,360	8 noviembre
•Call of Duty Defiance	DS	8 noviembre
•Tales of the Abyss	3DS	10 noviembre
•Cooking Mama 4	3DS	11 noviembre
•Shinobi 3D	3DS	11 noviembre
•The Elder Scrolls Skyrim	PS3, 360	11 noviembre
•A. Creed Revelations	PS3, 360	15 noviembre
•Saints Row The Third	PS3, 360	15 noviembre
•NFS The Run	PS3, 360, Wii, 3DS	17 noviembre
•Mario & Sonic en los JJOO	Wii	18 de noviembre
•Super Mario 3D Land	3DS	18 noviembre
•Ult. Marvel vs Capcom 3	PS3, 360	18 noviembre
•Zelda Skyward Sword	Wii	18 noviembre
•Doctor Lautrec	3DS	noviembre
•PES 2012	Wii	noviembre
•Profesor Layton	DS	noviembre
•Rayman Origins	PS3, 360, Wii	noviembre
•Sonic Generations	PS3, 360	noviembre
•Centipede	Wii, 3DS	otoño
•Dancestar Party	PS3	otoño
•Disgaea 4	PS3	otoño
•Goldeneye Reloaded	PS3, 360	otoño
•Kinect Sports 2ª Temp.	360	otoño
•Los Sims 3 ¡Vaya fauna!	PS3, 360	otoño
•The Mistery Team	PSP	otoño
•Kirby´s Adventure	Wii	diciembre
•Mario Kart 7	3DS	diciembre
•Super Pokémon Rumble	3DS	diciembre
•MGS Snake Eater 3D	3DS	invierno
•RE Op. Raccoon City	PS3, 360	invierno
•Anarchy Reigns	PS3, 360	enero
•The Darkness 2	PS3, 360	10 febrero
•Mario & Sonic en los JJOO	3DS	febrero
•Max Payne 3	PS3, 360	marzo



NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

NINTENDO ACCIÓN

Celebra los 25 años de Zelda



■ **En portada,** reportaje especial de 25 años de *Zelda*. Descubre cómo nació, cuál es el presente y hacia dónde se dirige la genial saga de aventuras, con lo último sobre *Skyward Sword*. Además, incluye un especial con sus 100 momentos más emocionantes.

■ **La novedad estrella es StarFox 64 3D.** Además, no te pierdas las reviews de *Driver Renegade 3D*, *Phineas & Ferb*, *Pacman&Galaga*, *Dual Pen Sports* o *Lets Golf 3D*.

■ **Avances y más avances.** *Disney Universe*, *Skylanders*, *FIFA12*, *Kirby Mass Attack*...

■ **En la revista Pokémon,** punto y final a la guía *Ranger Trazos de Luz*. La guía Blanco y Negro continúa con una nueva entrega.



E-GIRL



Ficha lo nuevo de Zack y Cody

■ **¡Cómo molan Zack y Cody!** Su serie, la peli, sus webs... ¿Quieres conocerlos? ¡Atenta a este repor!

■ **e-conecta.** Este mes, nuestra sección más tecnológica viene con los juegos más divertidos de Tuenti. ¡Te encantará!

■ **Tus pelis favoritas.** La saga Crepúsculo, la nueva peli de Taylor Lautner, Tintín...

■ **Los mejores videojuegos:** *Gerónimo Stilton*, *Phineas y Ferb*, *Barbie Fashionista*...



PLAYMANÍA

¡Esto sí que es el partido del siglo!



No te pierdas este mes PlayManía, la revista práctica para los jugadores PlayStation 3 y PSP.

■ **FIFA Vs PES.** Analizan punto por punto los dos grandes del fútbol, para qué descubras cuál es tu simulador ideal..

■ **Toda la actualidad.** Te lo cuentan todo sobre *Call of Duty Modern Warfare 3* y *Uncharted 3*. Además, pasan revista a todas las novedades de la Gamescom, desde lo último de PS Vita y *Battlefield 3*, a lo primero de *Borderlands 2* o *FIFA Street*.

■ **Alucina en tres dimensiones.** Analizan 6 televisores 3-D, de diferentes precios y prestaciones, para que sepas si te interesa pasarte ya a las tres dimensiones.

■ **Las mejores novedades.** Analizan *F1 2011*, *Driver San Francisco*, *Resistance 3*, *Dead Island*...

MICROMANÍA

¡FX te trae la acción del futuro!



■ **After the War.** Todos los detalles del nuevo título de FX, repleto de acción para tu PC.

■ **Los mejores juegos de Ciencia Ficción.** Una selección de los universos más fascinantes de ciencia ficción en los juegos más destacados.

■ **Preview.** *Trackmania 2 Canyon*, *FIFA 12*, *Tropico 4*... lo mejor que llegará en las próximas semanas.

■ **Review.** Nuestros expertos ponen bajo la lupa los títulos más importantes del momento: *Space Marine*, *PES 12*, *From Dust*, *Dead Island*...

Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

El Gamefest en vídeo...

Para no perder detalle de la feria de juegos más importante de España, estad atentos a sus vídeo-reportajes.



...y el Tokyo Game Show

Ya ha terminado la feria nipona, pero en Hobby News podéis repasar sus trailers más importantes.

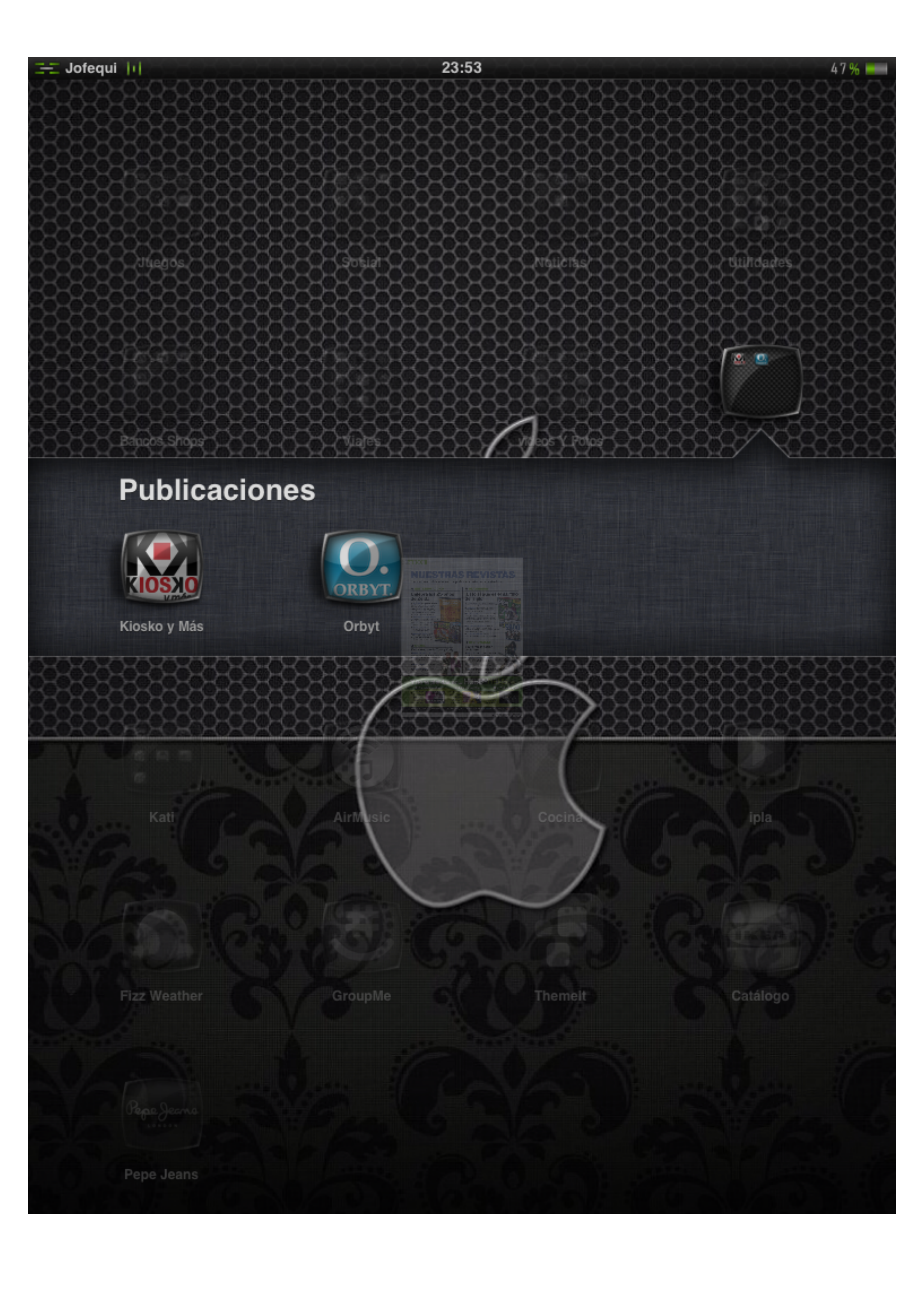


Blog: Call of Duty XP

David Martínez comparte con vosotros sus experiencias e impresiones en la reciente feria Call of Duty XP.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM



Jofequi
23:53
47%
Juegos
Social
Noticias
Utilidades
Bancos Shops
Viajes
Videos Y Fotos
Publicaciones
Kiosko y Más
Orbyt
Kati
AirMusic
Cocina
ipla
Fizz Weather
GroupMe
ThemeIt
Catálogo
Pepe Jeans



NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

NINTENDO ACCIÓN

Celebra los 25 años de Zelda

■ **En portada,** reportaje especial de 25 años de *Zelda*. Descubre cómo nació, cuál es el presente y hacia dónde se dirige la genial saga de aventuras, con lo último sobre *Skyward Sword*. Además, incluye un especial con sus 100 momentos más emocionantes.

■ **La novedad estrella es StarFox 64 3D.** Además, no te pierdas las reviews de *Driver Renegade 3D, Phineas & Ferb, Pacman&Galaga, Dual Pen Sports* o *Lets Golf 3D*.

■ **Avances y más avances.** *Disney Universe, Skylanders, FIFA12, Kirby Mass Attack...*

■ **En la revista Pokémon,** punto y final a la guía *Ranger Trazos de Luz*. La guía Blanco y Negro continúa con una nueva entrega.

PLAYMANÍA

¡Esto sí que es el partido del siglo!

No te pierdas este mes PlayManía, la revista práctica para los jugadores PlayStation 3 y PSP.

■ **FIFA Vs PES.** Analizan punto por punto los dos grandes del fútbol, para qué descubras cuál es tu simulador ideal..

■ **Toda la actualidad.** Te lo cuentan todo sobre *Call of Duty Modern Warfare 3* y *Uncharted 3*. Además, pasan revista a todas las novedades de la Gamescom, desde lo último de PS Vita y *Battlefield 3*, a lo primero de *Borderlands 2* o *FIFA Street*.

■ **Alucina en tres dimensiones.** Analizan 6 televisores 3-D, de diferentes precios y prestaciones, para que sepas si te interesa pasarte ya a las tres dimensiones.

■ **Las mejores novedades.** Analizan *F1 2011, Driver San Francisco, Resistance 3, Dead Island...*





Ficha lo nuevo de Zack y Cody

■ **¡Cómo molan Zack y Cody!** Su serie, la peli, sus webs... ¿Quieres conocerlos? ¡Atenta a este repor!

■ **e-conecta.** Este mes, nuestra sección más tecnológica viene con los juegos más divertidos de Tuenti. ¡Te encantará!

■ **Tus pelis favoritas.** La saga Crepúsculo, la nueva peli de Taylor Lautner, Tintín...

■ **Los mejores videojuegos:** *Gerónimo Stilton, Phineas y Ferb, Barbie Fashionista...*



MICROMANÍA

¡FX te trae la acción del futuro!

■ **After the War.** Todos los detalles del nuevo título de FX, repleto de acción para tu PC.

■ **Los mejores juegos de Ciencia Ficción.** Una selección de los universos más fascinantes de ciencia ficción en los juegos más destacados.

■ **Preview.** *Trackmania 2 Canyon, FIFA 12, Tropico 4...* lo mejor que llegará en las próximas semanas.

■ **Review.** Nuestros expertos ponen bajo la lupa los títulos más importantes del momento: *Space Marine, PES 12, From Dust, Dead Island...*



Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

El Gamefest en vídeo...

Para no perder detalle de la feria de juegos más importante de España, estad atentos a sus vídeo-reportajes.



...y el Tokyo Game Show

Ya ha terminado la feria nipona, pero en Hobby News podéis repasar sus trailers más importantes.



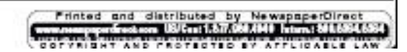
Blog: Call of Duty XP

David Martínez comparte con vosotros sus experiencias e impresiones en la reciente feria Call of Duty XP.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM





Reserva ya tu videojuego y te garantizamos el mejor precio*



Lanzamiento el 14 de octubre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE FORZA4





Lanzamiento el 8 de noviembre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE MW3

Regalo Headset COD:MW3



Lanzamiento el 11 de noviembre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE SKYRIM

5€ descuento



Lanzamiento el 15 de noviembre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE ACREEDR

5€ descuento



Lanzamiento el 7 de octubre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE RAGE

5€ descuento



Lanzamiento el 11 de octubre

RESÉRVALO YA en tu hipermercado

CLAVE VOLANTE

5€ descuento



Lanzamiento el 2 de noviembre

Resérvalo a partir del 7 de septiembre

CLAVE UNCHARTED3

5€ descuento

CÓMO REALIZAR LA RESERVA DESDE TU TELÉFONO MÓVIL

Envía un SMS con la palabra icode (espacio) CLAVE (espacio) (código postal) al 27766 y recibirás un SMS de confirmación con el código que te garantiza tu reserva y la fecha de puesta a la venta. Recoge tu juego en el hipermercado asignado en la fecha indicada junto con tu sms de confirmación. Coste SMS 1,42€ impuestos incluidos. Servicio ofrecido TELKIA S.L.U.

REALIZA LA RESERVA TAMBIÉN A TRAVÉS DE INTERNET EN
www.carrefouronline.carrefour.es

carrefour.es

*El descuento se aplicará sobre el precio de Carrefour en el momento de la compra. Y si lo encuentras más barato, tráenos un folleto en vigor o presupuesto y te aplicaremos el descuento sobre ese precio (excepto venta por internet).

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3-Xbox 360 ■ Acción ■ Grasshopper Manufacture ■ Lanzamiento: 2012

UNA ANIMADORA DE MOTOSIERRA TOMAR

LOLLIPOP CHAINSAW

En lugar de jalear a los jugadores de su instituto, Juliet se dedica a desmembrar zombis... con dulzura, eso sí.

■ **SUDA 51 SE HA CONVERTIDO EN UN GURÚ DEL SECTOR,** y su nuevo proyecto promete no dejar indiferente a nadie. ¿Qué pensaríais de una animadora si, en lugar de pompones, tuviera una motosierra por herramienta de trabajo? ¿Y si los destinatarios de sus bailes y contoneos no fuesen jugadores de baloncesto y espectadores, sino hordas de zombis? Es el caso de Juliet Starling, una dulce rubia que va a dejar a Barbie y sus ñoñerías a la altura del betún. Así, la protagonista de *Lollipop Chainsaw* tendrá que hacer frente a centenares de zombis en una aventura que se desarrollará en tercera persona. Los combos y los movimientos especiales para mutilar, desmembrar o triturar a los no muertos prometen ser realmente espectaculares. ¡Se les va a acabar la tontería a estos "resucitados"!

➔ **EL HUMOR DESENFADADO** será la gran seña de identidad de este festival de sangre. Siguiendo la estela del reciente *Shadows of the Damned*, Goichi Suda volcará de nuevo todas sus locuras en una historia que tendrá como director a James Gunn, quien ya se ha ocupado de películas de Hollywood como "Super" o "Amanecer de los muertos". Por su parte, Akira Yamaoka pondrá el toque musical.

Esta animadora os va a encandilar, y no por su belleza o sus encantos, sino por su bestial forma de poner paz en la ciudad.







JULIET STARLING sabe que los pompones sirven para algo más que animar...

UN TÁNDEM CON MUCHA CLASE

SHADOWS OF THE DAMNED fue el primer juego en el que aunaron fuerzas Suda 51 y el músico Akira Yamaoka. El primero, fundador del estudio Grasshopper Manufacture en 1998, ha firmado juegos de culto como *Killer 7* o *No More Heroes*, con fuentes de inspiración como la lucha libre, el cine o la música. Por su parte, Yamaoka trabajó en sus inicios en la saga *Pro Evolution Soccer*, y luego se hizo famoso por su genial trabajo en la saga *Silent Hill*. En 2010 se unió a Grasshopper Manufacture, a cuyos juegos se encarga ahora de poner la banda sonora.

SUDA 51 **AKIRA YAMAOKA**



LA MOTOSIERRA hará trizas a los enemigos. La sangre lo salpicará todo.



aquí Tokio

➔ Saludos desde Japón.

Cuando leáis estas líneas ya se habrá celebrado el Tokyo Game Show, del que trataré en profundidad el mes que viene. Mientras tanto, os puedo hablar del éxito de *Tales of Xillia*, un juego que promete



batir todos los récords de ventas de la famosa saga de rol. Según ha declarado su productor, Makoto Yoshizumi, esta nueva entrega para PS3 acumula ya más reservas que cualquiera de las anteriores entregas de la franquicia.

➔ *Dragon Quest X: Rise of the Five Tribes*

llegará a Wii y WiiU a lo largo de 2012. El juego tendrá un importante componente online, si bien



se podrá jugar también en solitario. La historia se desarrollará en un mundo llamado Astordia, que se dividirá en cinco continentes. En el primer tráiler, ya se ha podido ver a cinco razas diferentes: ogros, wedi, elfos, enanos y pukuipos. Los combates serán por turnos, de modo que nuestra formación constará de tres personajes.

➔ *Tekken llegará a 3DS.*

Tekken 3D Prime Edition supondrá el debut de esta mítica saga de lucha en 3DS. Habrá unos 40 luchadores y ▶▶



aquíTokio



la tarjeta de juego incluirá la película de animación Tekken Blood Vengeance.

Monster Hunter Tri 3G significará la primera aparición de la popular saga de Capcom en 3DS. Será una revisión del título que ya vimos en Wii, a la que se añadirá un nuevo monstruo llamado Blakidios. Además, una de las grandes sorpresas ha sido el anuncio del adaptador para la portátil que veis en la imagen de aquí debajo y le añade un segundo joystick y un gatillo.



Fumito Ueda ha presentado la reedición de *Ico* y *Shadow of the Colossus* para PS3, en HD y compatible con las 3D estereoscópicas. De momento, su estudio



sigue desarrollando *The Last Guardian*, que promete ser uno de los títulos más especiales de PS3 el año que viene.

Estas nuevas gafas de Sony me sirven como despedida hasta el mes que viene. Con ellas podemos disfrutar de los juegos y películas como nunca antes, en alta definición, con sonido Surround 5.1 virtual... ¡y en 3 dimensiones!



El blog de kagotani

Octubre 2011

El juego portátil evoluciona



Los videojuegos en Japón se están centrando el mercado portátil, algo que se ha acentuado con las sucesivas generaciones de móviles. Hoy día los jugadores ya no están tan interesados en PS3, salvo cuando llegan los grandes lanzamientos. Mientras Nintendo y Sony se centraban en el diseño de sucesivas portátiles, otras empresas de software han aprovechado el tirón de los móviles y sus juegos gratuitos. Así han logrado alzarse dos gigantes que ahora pelean por la hegemonía: Mobage y GREE. Son tan grandes (más de 20 millones de cuentas activas cada una), que incluso tienen su propia revista Famitsu. Ambas empezaron con su propio catálogo de juegos exclusivos, pero ahora se han unido otros estudios de desarrollo con franquicias y personajes populares. Tanto es así, que los anuncios de televisión han dejado bastante de lado a los videojuegos clásicos para centrarse en títulos de Mobage y GREE.

Con el auge de los smartphones, principalmente en las grandes ciudades, las dos empresas pueden aprovechar sus especificaciones avanzadas y sus pantallas táctiles. Si la de los móviles ha sido la era de los 8 bits, la de los smartphones representa la guerra de los 16 bits, donde Mobage y GREE van a protagonizar un duelo de titanes.

« NINTENDO Y SONY VAN A SUFRIR EL PODER DE LOS SMARTPHONES EN EL MERCADO DE LOS JUEGOS PORTÁTILES »

Esta tendencia va a afectar a Nintendo y a Sony. Las dos están enzarzadas en una lucha que se encarnizará con la llegada de PS Vita a final de año, pero muchos se preguntan si no se estarán equivocando, con un mercado en el que Apple (en cuanto a hardware) y Mobage-GREE (en cuanto a software) son poderosos rivales. Además, ambas compañías podrían anunciar, a no mucho tardar, soluciones de software que permitan jugar en casa, con toda la comodidad de una pantalla de televisión. Sé que Nintendo y Sony ya están trabajando en ese ámbito, pero llevan una desventaja más que considerable. Solo la originalidad de un control diferente (como sucedió con la doble pantalla y el stylus de DS) o la promesa de una experiencia tecnológica superior podrían hacer que los jugadores sigan comprando consolas portátiles.



SOMOS LOS PRIMEROS EN PROBAR A FONDO SAINTS ROW THE THIRD

QUÉ BUENO ES SER MALOS

El 18 de noviembre llegará a Xbox 360 y PS3 la tercera aventura de los Saints. Nosotros no podíamos esperar tanto, así que viajamos hasta la sede de Volition, los creadores de la franquicia, para conocer de primera mano todo lo que este juego tiene que ofrecer.

La pequeña ciudad de Champaign, perdida en mitad de Illinois, no parece muy apetecible (su aeropuerto debe de ser el más pequeño del planeta), pero la cosa cambia al descubrir que allí tiene su sede Volition, la compañía detrás de la franquicia *Saints Row*. Su tercera entrega está a punto de caramelo y nos han permitido jugarla antes que nadie en sus mismas oficinas. Antes de entrar en faena, será mejor que os metamos en contexto. La banda protagonista, los Saints, han pasado de ser unos simples maleantes a unas super estrellas del crimen (¡hasta firman autógrafos!). Han conquistado por completo su ciudad de origen, Stilwater, así que ahora se les queda pequeña. Por eso han decidido viajar a Steelport, que parece una hoja en blanco para sus fechorías... Hasta que descubren que en ese gallinero ya hay un gallo: una enorme organización llamada el Sindicato, que tiene bajo su control a todas las bandas criminales de la ciudad.

→ **PARA GANAR EL CONTROL DE LA CIUDAD**, los Saints tendrán que desmembrar al Sindicato poco a poco. Así, habrá que buscar el punto débil de cada banda y usarlo para echarla abajo. Deberemos medir el lomo a los Luchadores (un grupo de estrellas del "wrestling", más largos que un día sin Hobby Consolas) o los Deckers (expertos en hacking, que por tanto, están paliduchos). Los momentos clave para el hundimiento de cada banda se jugarán en misiones especiales, pero el resto del tiempo nos movemos con libertad por la ciudad. Lo que viene siendo un sandbox, vamos. Con este planteamiento, iniciamos nuestra partida. Por un lado, toca diseñar a nuestro personaje, que acompañará al resto de la banda en sus misiones. El editor es, sin duda, uno de los más completos que hemos probado. Para que os hagáis una idea, nosotros di- ▸▸


EXCLUSIVA
MUNDIAL
HOBBY



EL DESASTROSO ATRACO al banco marca el inicio del juego. Los Saints se ven tan fuertes que usan máscaras de sí mismos...

LAS JET BIKES son vehículos prácticos y espectaculares. Pero hay que ganárselos, claro.

PHILLIPE es el líder del Sindicato y, como buen villano francés, viste de forma elegante y tiene mirada de suficiencia. Ah, perdón, que es belga...

señamos un chico rojo, que bailaba como una cheerleader y emitía gruñidos de zombi. Si nos arrepentimos, en distintos puntos de la ciudad hay locales para "maquearnos"... o cambiarnos de sexo. Además, hay tiendas de todo tipo. En Planet Saints podemos comprar ropa de los Saints. En Let´s Pretend podemos adquirir disfraces de pirata, astronauta o superhéroe. Cuando toca hacerse con armas, vamos servidos. Como los Saints son estrellas, desde el principio tienen "juguetes" como escopetas, rifles de asalto... o ideas más descabelladas, como un control remoto con el que piratear cualquier vehículo, el Cañón Pulpo, que dispara esos animalitos a la cabeza de la gente, un bate con forma de consolador o los Apocafists, unos puños que revientan al desdichado que tocan.

EN EL APARTADO DE VEHÍCULOS también hay variedad. Aparte de utilitarios, deportivos y otros coches "normales", podemos coger tanques, aviones VTOL (que disparan rayos láser) o jet bikes. Con suerte podemos obtener la Catapulta Humana, un carro con un cañón con el que podemos lanzar a cualquier persona que toquemos. Como veis, no hay tapujos a la hora de mostrar elementos absurdos. De hecho, ese es uno de los puntos que más se han potenciado. Desde que iniciamos la partida nos sentimos como en un parque de atracciones para adultos, en el que se nos invita a experimentar con nuevas formas de hacer el cafre. Una forma sencilla es



LAS RECOMPENSAS por superar pruebas son generosas: aquí veis el coche Genki y el Octopuss.

¿TE ATREVES CON EL PROFESOR GENKI?

Super Ethical Reality Climax es el nombre del estrambótico concurso presentado por el profesor Genki, un gato que parece sacado de una serie de anime. En estas pruebas tenemos que eliminar a nuestros rivales y encontrar la salida del recinto antes de que el crono llegue a cero, como en la película Perseguido. El premio puede consistir en dinero, vehículos, puntos de respeto y armas extrañas.



LOS CIRCUITOS están llenos de trampas láser, cañones de fuego... Y encima los comentaristas del concurso no paran de soltar chistes.



ESTRELLAS INVITADAS

Saints Row 2 ya contó con la participación de la actriz porno Tera Patrick, así que los chicos de Volition han decidido subir la apuesta. Nuevas figuras del mundo del famoseo participan en este proyecto. Podréis oír sus voces en la versión que llegue a España, pues estará subtitulada al castellano, pero el doblaje será el original en inglés.



HULK HOGAN, la estrella de la lucha libre, ha realizado cameos en series y películas y, de hecho, pronto tendrá su propio juego *Hulk Hogan´s Main Event*. Aquí presta su voz a Ángel DeLamuerte, cabecilla de la banda de Los Luchadores. La rubia no sabemos quién es...



DANIEL DAE KIM encarnó al también coreano Jin en la inolvidable serie Perdidos y ahora lo podéis ver en Hawaii 5.0. En el juego volverá a encarnar al egocéntrico líder de los Saints Johnny Gat, como ya hiciera en la segunda parte.



SASHA GREY es una ex-actriz porno, pero también ha tenido pequeños papeles en series como Entourage y ha trabajado como modelo. En *Saints Row 3* pone voz a Viola DeWynter, una de las dos gemelas que escoltan al malvado Phillipe.



LOS TIROTEOS con otras bandas o las fuerzas del orden serán comunes. Tranquilos, tendremos lo último en armamento.

EL NIVEL DE CAÍDA LIBRE es uno de los más espectaculares y frenéticos que hemos probado en un juego de acción.

LOS LUCHADORES están compuestos íntegramente por... eso, luchadores. Pero ojo, que estos chicos también van armados hasta los dientes.

usar el Awesome Button: si en pleno sprint pulsamos un botón superior, podemos ejecutar un "fatality" sobre un transeúnte: tumbarlo de una llave de lucha libre, zancadillearlo... Si hacemos esa maniobra con un coche, romperemos el parabrisas y nos sentaremos al volante.

LAS MISIONES principales también son muy "flipadas": en la primera, hemos de salir ilesos de un atraco fallido en el que los banqueros resultan estar más de mala leche que nosotros... La segunda misión va más allá: nos tiramos en caída libre mientras esquivamos los coches que caen de un avión (nuestra compañera de caída se pregunta de dónde han salido tantos coches). En cierto momento, sin dejar de caer, atravesamos la carlinga de un avión, disparamos a los malos y volvemos a coger a nuestra compañera. El planteamiento cachondo también se nota en las abundantes parodias: el juego comienza con un texto introductorio a lo Star Wars y la melodía Así Habló Zaratustra, como en la peli 2001. Y, como es normal en la saga, hay muchas referencias sexuales: el líder del Sindicato


EL COOPERATIVO volverá a permitir que el segundo jugador entre y salga en la partida cuando quiera.


LAS OPCIONES de personalización serán totales: podremos ponernos la voz, el peinado o el color que queramos o ir a la tienda Let´s Pretend para disfrazarnos como en la imagen de arriba.

AHORA SE PARTE EL BACALAO EN STEELPORT

Los Saints ya se han hecho con el control de Stilwater, así que deciden expandir sus redes hasta la ciudad de Steelport... Pero allí no se desenfunda una "pipa" sin rendir cuentas al Sindicato, una super organización criminal que controla a todas las bandas. Conquistar la ciudad barrio a barrio es un objetivo del juego.




LA VARIEDAD de entornos es enorme: hay un barrio rojo, un downtown, las empobrecidas afueras... Y esta estatue.

está escoltado por dos "tías buenas" gemelas, podemos modificar el "sex appeal" de nuestro héroe...

→**EL COOPERATIVO** es otro de los grandes beneficiados en esta secuela: un segundo jugador puede ayudarnos o abandonar la partida cuando quiera. Nosotros lo probamos con un miembro de Volition: mientras él pilotaba un tanque, nosotros disparábamos con el cañón. Tras eso, probamos la misión competitiva Gato y Ratón, en la que uno lleva un vehículo de ataque y el otro ha de escapar de él. La gracia está en que los vehículos son aleatorios. A nosotros nos tocó escapar de un avión de combate con una triste moto... En Toque de la Muerte, hemos de matar al rival y salir por patas para que él no nos mate. También podemos cooperar en tareas secundarias como Escolta al Tigre: mientras uno conduce, otro ha de apaciguar a un tigre que va en el asiento de al lado. Absurdo, pero divertido. Nuestras primeras horas de juego han sido muy satisfactorias: *Saints Row The Third* es variado e imprevisible. A la vez, permite jugar con comodidad y dedicar tiempo para experimentar con las ideas absurdas que se nos ocurran. ¡Queremos patear culos en la versión final! HC


MATT MILLER capitanea a los Deckers y es el ciberladrón más importante de Steelport. Es algo megalomaniaco: dentro de la red se cree un dios.

ENTREVISTA EXCLUSIVA A SCOTT PHILLIPS Y DREW HOLMES
Diseñador senior y guionista del juego respectivamente

"Queremos que te rías y disfrutes de cada segundo"

Hobby Consolas: Lo primero que llama la atención del juego es el humor. Es más surrealista, absurdo. ¿Por qué decidisteis dar tanta importancia al componente humorístico?
Scott: En el primer Saints teníamos la misión "Estafa al Seguro", en la que teníamos que lanzarnos al tráfico para ser atropellados. Era muy cómico, pero parecía que esos momentos no pegaban con el resto del juego. Cuando iniciamos *Saints Row 2* nos dimos cuenta de que eran esos momentos los que más divertían, así que les dimos cancha. Desde el inicio de *Saints Row The Third* sabíamos que el humor iba a ser un pilar, como la cohesión, la trama o los personajes. Tenemos todas estas situaciones exageradas, pero no nos las tomamos muy en serio. Esa es la clave: disfrutar de las absurdeces que encuentres en el juego.
Drew: Nos hemos preocupado de que la historia conecte con los momentos ridículos. En términos de coherencia, esta vez hemos unido las partes serias y cómicas como es debido.

¿Cómo convenceríais a la gente de que este juego no es simplemente otro *Grand Theft Auto*?
Scott: Para convencerse tienen que probarlo. No buscamos parecernos a ellos. Queremos contar nuestras historias alocadas, con las que disfrutes de cada segundo. Creo que esa experiencia es realmente única.

Con tanto humor loco, referencias sexuales, explosiones, tiroteos... ¿os preocupa que la gente pueda calificar al juego de demasiado agresivo?
Drew: A mí me parece que, precisamente por el look y el comportamiento más propio de dibujos animados que se ven en el juego, la gente entenderá que no está pensado para ser tomado en serio.
Scott: A partir del feedback que hemos ido recibiendo de los beta testers, pensamos que la gente entiende que este título es muy diferente. Muchos títulos parecen decir constantemente al jugador "queremos emocionarte, queremos que llores". Pero lo que nosotros queremos es que te rías, que te diviertas con cada segundo que estás jugando.

¿Cómo diseñáis armas como el consolador?
Scott: (ríe) Tenemos sesiones de brainstorming estupendas. Todo el equipo de desarrollo se junta y empezamos a lanzar ideas. Una vez tienes la estructura argumental, es fácil soltar ideas y pensar luego cómo integrarlas. En el caso del consolador, lo teníamos en mente desde hacía mucho tiempo. Los grafistas se pusieron a recrearlo y lo hicieron tan bien que superaron nuestras expectativas. Esto pasa muchas veces: cuando llegamos a generar objetos que en principio parecen absurdos, la gente lo ve y dice "es estupendo, tenéis que meterlo en el juego".

¿Algún arma se ha quedado fuera?
Scott: Creo que la más significativa es la que propusimos meses atrás: el pedo envasado. Es cómico, ridículo y mucha gente pedía que buscáramos la forma de incluirlo. A veces, es duro para nosotros no incluir conceptos que nos gustan, pero hay veces en las que no es posible "encajar" esas ideas en un juego tan enorme y complejo.

¿Es éste el mapeado más grande que habéis creado?
Scott: En cuanto a extensión de terreno, *Saints Row 2* era más grande. A posteriori, nos dimos cuenta de que nos habíamos pasado un poco, el juego era demasiado extenso. En *Saints Row The Third* queremos sacar más partido a cada zona, aunque no haya tanta extensión. Si dedicas más tiempo a cada zona, cada callejón, al final todo va a tener un mejor aspecto. Creo que hemos acertado con esa decisión, porque en *Saints Row 2* muchas personas nos decían que había zonas que ni siquiera habían visto. Como desarrollador resulta decepcionante: dedicas un tiempo a algo para que luego nadie lo vea. Por tanto, nos hemos preocupado de que el jugador quiera verlo todo y que, cuando lo haga, tenga un gran aspecto.
Drew: Hemos hecho que cada pequeña zona tenga más vida que antes, que veamos a gen-



DE DERECHA A IZQUIERDA: Scott, Drew y Dani, posando junto a nuestro poster de Saints Row. ¡Pulgares arriba!

te caminando por ella y todo resulte mucho más verosímil.

¿Es complicado integrar un modo cooperativo en un entorno tan variado?
Scott: (tras una pausa) Sí. (risas) El equipo y los programadores siempre han odiado el cooperativo. Desde la perspectiva de los desarrolladores da miedo hasta mencionar esa palabra, pero cuando los jugadores lo usan con sus amigos ves que cualquier cosa, disfrutada en compañía, se vuelve automáticamente más divertida y eso se nota especialmente en actividades como Gato y Ratón y otras pensadas para el multijugador. Ahora bien, integrarlo en actividades como la caída libre es realmente difícil. Pulir todo y a la vez diseñarlo para que un segundo jugador encaje en cualquier posibilidad que se te ocurra sin que se note una variación es muy duro.

¿Nos podéis confesar algunas fuentes de inspiración como películas, series, etc?
Scott: Para la segunda misión nos fijamos en algunos detalles de Eraser... Tomamos inspiración de películas muy "flipadas" en las que se pueden ver situaciones ridículas, que nunca pasarían en la realidad, pero los propios personajes de la película se ríen de ello. En ese sentido, diría que las películas Dos Policías Rebeldes II y Shoot ´em Up fueron nuestra principal fuente de inspiración.

En este juego participan estrellas como Sasha Grey o Hulk Hogan. ¿Qué tal ha sido trabajar con ellos? ¿Era complicado organizar citas o sincronizar vuestras agendas?
Drew: A veces es difícil, pero los dos fueron muy cooperativos porque estaban muy deseosos de participar en el proyecto. Sasha incluso nos ha ayudado con la promoción y nos sorprendió lo tremendamente preparada que estaba en sus participaciones en los tours.
Scott: Cuando diseñamos la banda de los Luchadores, teníamos muy claro que queríamos incluir una estrella como Hulk, así que estoy particularmente contento de que hayamos podido contar con él. Además, ayuda mucho a que la gente reconozca la banda con facilidad.

¿Cuántas horas necesitamos para completar el juego del tirón?
Scott: Entre 20 y 30 horas, si vas solo a por



LAS OFICINAS de Volition, en la ciudad de Champaign.

“ FILMS COMO SHOOT ´EM UP NOS HAN SERVIDO DE INSPIRACIÓN ”

lo principal, pero te perderías muchas de las mejoras y alternativas que ofrece el juego. Si fueras a por todo lo que se puede conseguir, podría llevarte unas 60.

¿Cuánta gente participa en el juego?
Scott: Habrá unas 120 personas, pero además sacamos trabajo fuera. En los momentos de mayor trabajo puede haber un total de 200 personas involucradas, pero esa cifra fluctúa a medida que el proyecto avanza. Y eso que, al inicio del desarrollo, apenas una docena de personas se encarga de sentar las bases.

¿Son las mismas personas que en los juegos anteriores?
Scott: Sí, el equipo de dirección es el mismo y gran parte del resto del equipo también repite. Hay unas 20 personas que han estado en los 3 juegos. Tener a gente que conoce tan a fondo la franquicia es muy productivo.

¿Tenéis algún contenido descargable en mente?
Scott: Claro, llevamos mucho tiempo diseñando los contenidos descargables. No hemos anunciado nada, pero habrá una tienda dentro del propio juego para que se puedan adquirir los contenidos más fácilmente. Tras un mes comenzarán a llegar y luego lanzaremos más de forma regular. Los contenidos descargables se han convertido en algo que todo el mundo espera. Con *Saints Row 2* estaban empezando a hacerse populares. Dimos vueltas a la idea de lanzar algo, pero en esta ocasión hemos tenido más tiempo para diseñar.

¿Qué pensáis de las nuevas PS Vita y Wii U? ¿Creéis que se podría crear un juego de la envergadura de *Saints Row 3* en ellas?
Scott: Recuerdo haber oído a uno de nuestros programadores decir que Wii U no podría reproducir el juego tal cual. No recuerdo si era por una cuestión de "rendering" o "streaming" y, en cualquier caso, habría que reconstruir el juego desde cero, porque lo hicimos pensando en la arquitectura de PS3 y 360. Creo que con Vita sería algo más fácil. Ya se ha probado otras veces a meter un juego de este tipo en una portátil.

Empiezan a oírse opiniones que dicen "quizá sea el momento de ir pensando en una nueva generación de consolas". ¿Estáis de acuerdo?
Scott: Me gusta esta generación. Como usuario no me agradaría gastarme otros 400 $ en una consola. Por otro lado, como desarrollador, siempre puedes querer más potencia o prestaciones. Por ejemplo, una integración con Kinect o Move. Ahora, que son complementos separados, es difícil justificar un desarrollo para ellos. Pero me alegro de que esta generación se esté manteniendo más de lo que podría pensarse. Eso nos permite estrujar las consolas, sacarles todo el partido, para así, centrarnos en la jugabilidad.
Drew: Cuando sale una consola, su mercado es pequeño los 2 ó 3 primeros años. Con las consolas actuales sabes que hay un mercado grande y es más fácil acometer un proyecto.

¿Pensasteis usar Kinect o Move en este juego?
Scott: Sí, le dimos alguna vuelta hace un par de meses, pero teníamos el desarrollo demasiado avanzado. Creo que un desarrollo como el que plantea *Mass Effect 3*, con los comandos de voz mediante Kinect, es el camino a seguir. No me gusta hacer posturitas delante de la tele, prefiero el mando.


EL CAOS A FAVOR DE LA DIVERSIÓN es uno de los puntos en los que Drew y Scott reconocen haber hecho más hincapié con el paso a la tercera entrega.


EL BATE-CONSOLADOR, como el resto de elementos del juego, tiene detrás un complicado proceso de elaboración. ¡Que no todo es Jauja!

Jofequi 23:54 47%

Todo lo que te gusta de esta revista podrás aprenderlo en U-TAD

SPORTS CITY

XBOX 360 XBOX LIVE

PLANET 51 EL VIDEOJUEGO

SEGA

Planet 51

Conquistó las listas de videojuegos con 15 millones de euros de presupuesto

Sports City

Con varios millones de jugadores en el mundo en Facebook y Tuenti

Kolski

Su aventura espacial en Planet 51 llegó a 170 países

CENTRO ADSCRITO* A



* Pendiente de autorización y adscripción por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.
** Pendiente de verificación por la ANECA.

Jofequi 23:54 47 %

*Si la empresa de hoy piensa en **digital**, la universidad debe prepararte para ello*

Bienvenido a U-Tad, el primer Centro Universitario* especializado en Tecnología y Arte Digital

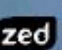
Si el videojuego es la mayor industria de entretenimiento del mundo… ¿no debería la universidad prepararte para trabajar en ella?

Diseño y producción de videojuegos, animación y modelado 3D, juegos para redes sociales… ahora puedes aprender los secretos de los mejores creadores nacionales e internacionales… porque serán tus profesores en U-Tad.

Un modelo educativo único

- Profesores en activo en compañías líderes
- Métodología de enseñanza basada en trabajos reales para empresas desde primer curso
- Área de I+D+i con tecnología y software profesional
- **Programa de becas U-excellent** patrocinadas por:







TITULACIONES DE GRADO

Grado en Dirección, Creación y Producción de Contenidos Digitales**

Gestiona, produce y desarrolla proyectos de nuevas aplicaciones, servicios, contenidos digitales, y lidera la Industria Digital.

Con asignaturas como Comercialización digital, Producción digital y desarrollo de proyectos, Creación y organización de empresas, Desarrollo de proyectos en la red…

Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales**

Crea y diseña productos audiovisuales, aplicaciones multimedia, videojuegos, películas de animación, personajes, y da vida a tus ideas.

Con asignaturas como Principios de animación, Modelado y Animación 3D, Dibujo, análisis e ideación, Producción audiovisual y cinematográfica…

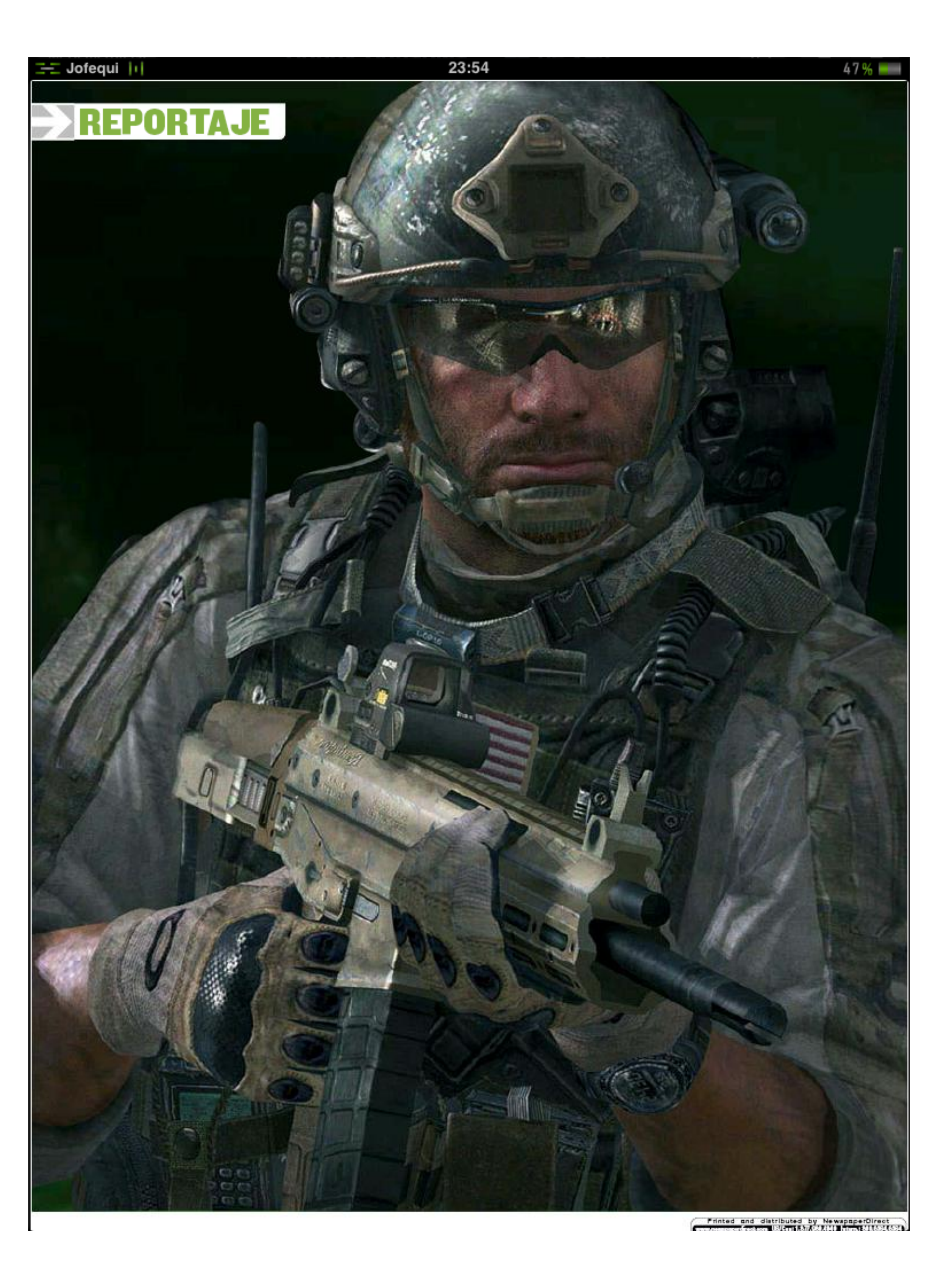
Grado en Ingeniería de Programación y Desarrollo de Contenidos Digitales**

Desarrolla y programa aplicaciones para móviles y tablets, simuladores, entornos sociales, videojuegos, interfaces, y mueve la Industria Digital.

Con asignaturas como Inteligencia Artificial, Dirección de proyectos, Programación para plataformas móviles, Diseño de software y metodologías de desarrollo...



Infórmate en el 902 50 49 48 o en www.u-tad.com



Jofequi
23:54
47%
REPORTAJE



¡HEMOS JUGADO A MODERN WARFARE 3!

LA GUERRA MUNDIAL ONLINE

Tropas de todo el mundo se reunieron en el Call of Duty XP de Los Angeles para descubrir el multijugador de *Modern Warfare 3*. Nosotros estuvimos allí, nos dejamos la piel en el campo de batalla y hablamos con sus creadores para traeros todos los detalles.

CALL OF DUTY XP, UN EVENTO ALUCINANTE









- **¿Qué es?** Un festival dedicado a *Call of Duty*.
- **¿Cuándo se celebró?** En Los Angeles, el 3 y 4 de septiembre.
- **¿Qué actividades incluyó?** Torneos multijugador, paintball, tirolina, paseos en jeep, armería,...
- **La recaudación** irá a parar a la fundación COD Endowment para veteranos de guerra.

EL ESTILO DE JUEGO es frenético y resulta más equilibrado. Se premia a todo tipo de jugadores.

Ya se han disparado más balas en el multijugador del último *Call of Duty*, que estrellas hay en la Vía Láctea. Así de tajante se ha mostrado Eric Hirshberg, director de Activision, para presentarnos *Modern Warfare 3*, que saldrá en todo el mundo el próximo 8 de noviembre. Como sabéis, esta entrega cerrará el argumento de los dos *Modern Warfare* anteriores, con los miembros de la Task Force 141 (con "Soap" MacTavish al frente) enfrentándose a las tropas rusas durante la Tercera Guerra Mundial. La acción nos llevará por las principales capitales del mundo, desde Nueva York a París o Berlín, y promete alcanzar unas cotas de espectacularidad sin precedentes en el género.

Pero los fans de la saga estábamos locos por saber más acerca del multijugador. La unión de fuerzas de dos equipos como Infinity Ward y Sledgehammer (formado por los creadores de *Dead Space*) no podía haber dado mejor resultado. Será mejor que os vayáis preparando para una inyección de adrenalina, con gráficos mejorados y una velocidad de 60 fps.

EN CUANTO NOS PUSIMOS A LOS MANDOS notamos que el estilo de juego no ha cambiado demasiado. Los 16 mapas disponibles (de los cuales hemos probado cinco) están muy equilibrados, y nos permiten combatir a un ritmo frenético: los equipos se despliegan muy deprisa y la pantalla se llena inmediatamente de tiros, explosiones y cristales rotos.

La primera novedad que encontramos (aparte de unos gráficos más pulidos) son las rachas de bajas. Podemos escoger tres clases (asalto, apoyo y especialista) que cuentan con sus propias bonificaciones. Por ejemplo, las bajas de asalto se "resetean" cada vez que nos eliminan, y nos dan acceso a ataques convencionales, como VAT o helicóptero de apoyo, ▶▶



HAY MÁS DE 40 ARMAS DISPONIBLES, que podemos personalizar con miras, empuñaduras o silenciadores, y que también mejoran con la experiencia. Una de las novedades es la doble óptica: réflex y punto rojo.



FIND MAKAROV OP. KINGFISH es un espectacular corto de 7 min. que se presentó en la feria. Buscadlo en Internet.





ENTREVISTAMOS EN EXCLUSIVA A HANK KEIRSEY

Teniente coronel del ejército de los EE.UU. instructor en West Point y asesor militar de la saga *Call of Duty* desde los inicios.

"No hay nada como un desembarco de Normandía, pero estamos inmersos en combates de escala épica"



HANK KEIRSEY es un militar retirado, responsable del comportamiento enemigo, las armas y tácticas en el juego.

Hobby Consolas: ¿Como luchan nuestros enemigos en *Modern Warfare 3*?

Hank Kersey: Hay que tener en cuenta que los escenarios son diferentes. Las tácticas enemigas, por ejemplo, cambian en África. Hay soldados inspirados en los guerrilleros de Sierra Leona y Somalia, que disparan sin apuntar, bajo el efecto de los narcóticos. Sin embargo, también encontramos ejércitos mas organizados, con tácticas de combate urbano. Así es como se muestran todos los aspectos de la guerra moderna. Es similar a lo que hicimos con los nazis y los japoneses en *Call of Duty World at War*.

¿Y qué nos puedes decir sobre las nuevas armas?

Están todas las armas que se utilizarían en una batalla real, las favoritas de todos los ejércitos del mundo. Hemos hecho hincapié en las modificaciones que pueden incluir los soldados de las fuerzas especiales, como miras, silenciadores o empuñaduras. También están los vehículos más avanzados, como tanques, helicópteros y submarinos.

¿Qué dimensiones van a tener las batallas en el nuevo *Call of Duty*?

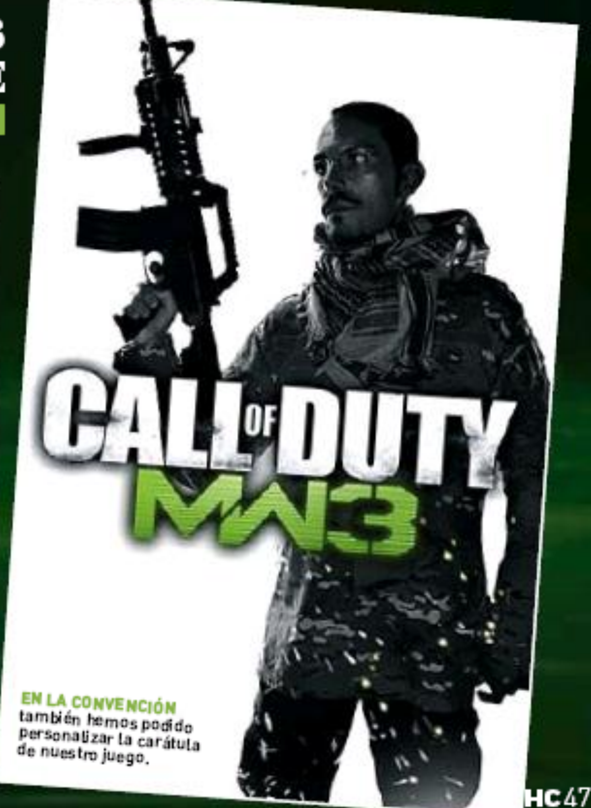
No hay nada como un desembarco de Normandía, porque esas tácticas serian imposibles hoy en día, pero sí estamos inmersos en combates de escala épica. Como si fuera una batalla de verdad, tu solo ves a los cuatro o cinco soldados que tienes alrededor, pero hay mucha mas gente luchando. De vez en cuando, en el juego, puedes asomarte a una ventana para ver todo tu ejercito y las piezas de artillería y acorazados, cruzando por la zona.

¿Hasta qué punto se ha potenciado el dramatismo de las muertes en el juego?

Durante un tiempo estuvimos barajando la posibilidad de que pudieras ver las fotos de los familiares que portaban los enemigos caídos, o las cartas de sus novias, pero finalmente decidimos que eso podría romper el ritmo de la acción. Así que los momentos más dramáticos se han quedado en las secuencias cinemáticas, cuando pasa la adrenalina y comienzas a pensar en todo lo que has hecho.

EL MULTIJUGADOR CUENTA CON 16 NIVELES QUE PODEMOS JUGAR ONLINE O EN MODO SPEC-OPS COOPERATIVO

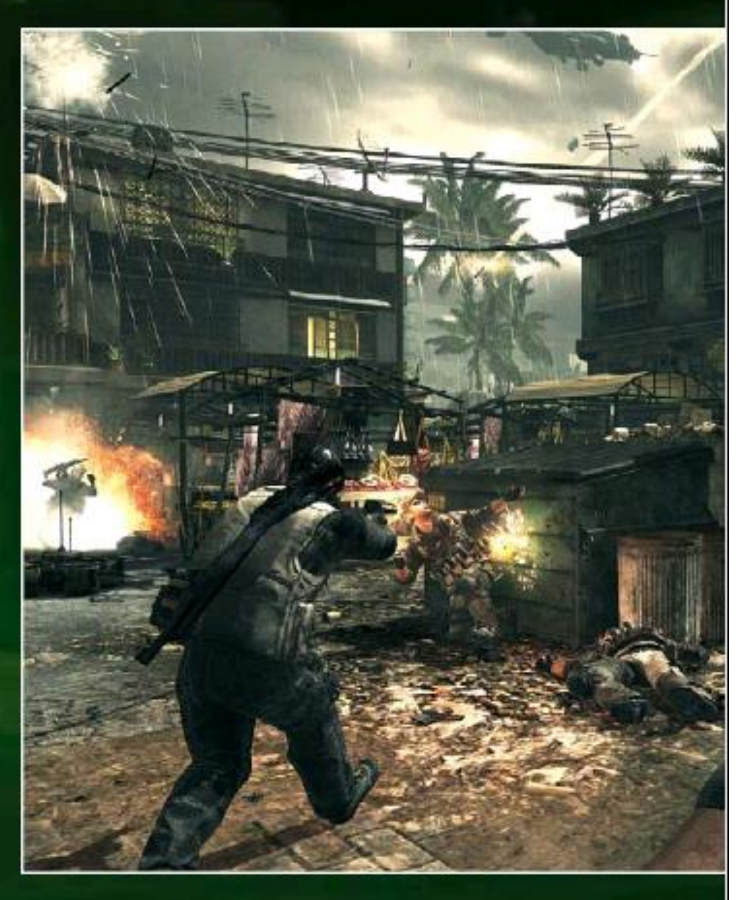




EN LA CONVENCIÓN también hemos podido personalizar la carátula de nuestro juego.

EL MOTOR GRÁFICO ha mejorado desde el juego anterior. El nivel de detalle y la velocidad sorprenden.

EL MODO "SURVIVAL" COOPERATIVO SIRVE COMO ENTRENAMIENTO DE COMBATE



» junto a otros nuevos como el dron de asalto (10 bajas) o el juggernaut. Si hemos escogido apoyo y nos eliminan, nuestras bajas siguen contando, y nos permiten adquirir paquetes de apoyo, chalecos antibalas para todo el equipo o drones de reconocimiento. El especialista, por su parte, va desbloqueando ventajas adicionales a medida que causa bajas. De este modo se recompensan todas las formas de jugar.

→ **LA PERSONALIZACIÓN Y EL SISTEMA DE RANGOS** también han evolucionado. Desaparece el sistema de créditos de *Black Ops*, y se ha aumentado el número de niveles (también con prestigio, que nos da acceso a una tienda con equipamiento exclusivo). Por su parte, las armas se pueden mejorar con accesorios (miras, silenciadores o empuñaduras) y con experiencia, como reducir el retroceso, aumentar estabilidad, apuntar más rápido... Cuando vayamos a escoger las ventajas de nuestro soldado, encontraremos que ha desaparecido Commando, pero en su lugar tenemos Marksman, para detectar objetivos a mayor distancia; Quickdraw, para apuntar más deprisa, o Recon, que muestra las explosiones en el radar. Después de jugar un par de veces, no hemos tenido problema en personalizar nuestra clase según el mapa y el tipo de partida.

En cuanto a los modos, se mantienen nuestros favoritos como combate a muerte por equipos, todos contra todos, dominación o guerra de banderas, pero en Infinity Ward se han sacado de la manga unas cuantas novedades. En "Kill confirmed" tenemos que recoger las chapas de identificación de nuestras víctimas para que sumen puntos (lo que pondrán las cosas más difíciles »





ENTREVISTAMOS EN EXCLUSIVA A ROBERT BOWLING

Estratega creativo de Infinity Ward

"*Modern Warfare 3* aumenta en escala a medida que avanzas"



ROBERT BOWLING es la "cara" de Infinity Ward, y nos dedicó una entrevista en exclusiva.

Hobby Consolas: Las partidas online de *Call of Duty* han alcanzado un nivel que puede echar para atrás a los recién llegados. ¿Cómo haréis para atraer nuevos usuarios a *MW3*?

Robert Bowling: Tenemos modos de juego más sencillos para los "novatos", aunque no es como en *Black Ops*. Se recompensan todos los estilos de juego, también si eres un defensor o das apoyo a los demás soldados. Por supuesto, tenemos el modo "survival" dentro de Spec Ops, que introduce las mecánicas del juego online, y que además es cooperativo.

¿Y la historia? ¿Habrá flashbacks para retomar a los personajes principales, así como los hechos de *Modern Warfare y Modern Warfare 2* que han llevado a la III Guerra Mundial?

Sí, aunque este juego es un tributo a los fans, vamos a recuperar a los personajes y desarrollar su historia. Lo vamos a observar, sobre todo, durante los primeros niveles.

¿En qué se traduce, en términos jugables, la presencia de tantas localizaciones?

Modern Warfare 3 aumenta de escala a medida que avanzas. Primero acompañas a una unidad de élite en Nueva York, y a partir de entonces explota. En Alemania o Londres la batalla es diferente, y en París, por ejemplo, vamos a protagonizar una ofensiva brutal.

De nuevo se han dejado a un lado los vehículos en el modo multijugador...

Sí, aparecen en el modo historia, pero el modo online de *Modern Warfare 3* es muy rápido, y está basado en la infantería. No queríamos ralentizar la acción.

Respecto a *Call of Duty Elite*, ¿Cómo pensáis comunicar a los jugadores todas las ventajas que ofrece?

Bueno, acabamos de empezar. En este evento hemos hecho públicas las principales opciones de Elite, y por fin hemos desvelado el precio de la versión Premium. Pronto iremos dando más detalles sobre las ventajas del nuevo servicio online. ¡Manteneos a la escucha!

Por último, estáis preparando un nuevo *Call of Duty*, o simplemente un motor más potente, para la próxima generación de consolas?

Aún no sabemos nada de la próxima generación. Por el momento nos vamos a centrar en *Modern Warfare 3*, y cuando el juego esté terminado podremos trabajar en un nuevo motor más potente o en la siguiente entrega de la saga, según se desarrollen las cosas.



LOS 16 MAPAS recrean zonas del modo historia, de la jungla a las principales capitales del mundo.



LA COMUNIDAD ONLINE estará reforzada con un montón de funciones adicionales, a las que podremos acceder a través de la plataforma COD Elite.



HAY NUEVAS RACHAS DE BAJAS y ventajas, y ha desaparecido Commando (más alcance en el cuerpo a cuerpo) para que todo resulte más equilibrado.



LA CONEXIÓN es muy rápida. Soporta servidores públicos y dedicados, con menos funciones extra.





TAMBIÉN VUELVEN LAS RACHAS DE MUERTE que nos bonifican si caemos varias veces seguidas.

» a los francotiradores) y en "Team defender" los dos equipos se enfrentan por una sola bandera, y acumulamos puntos por defender al portador.

→TAMBIÉN SE PUEDEN GENERAR NUEVOS MODOS para las partidas privadas, y si alguna de nuestras creaciones recibe suficientes votos en la comunidad de jugadores (a través de Call of Duty Elite) pueden dar el salto y convertirse en públicos. Como veis, hay muchas opciones, pero esto no impide que todo sea mucho más fluido, sin los problemas que encontrábamos con las conexiones lentas en *Black Ops*. ¿Cómo se ha solucionado? Mediante el soporte de servidores públicos y dedicados, y "sacando" algunas opciones, como grabar y compartir vídeos, consultar estadísticas de las armas o los mapas de calor a la plataforma Elite, a la que podremos acceder desde cualquier ordenador o desde nuestro iPhone, iPad o teléfono Android.

→POR ÚLTIMO, PROBAMOS EL MODO "SURVIVAL" cooperativo, que se enmarca dentro de las Spec Ops. Se trata de un combate por oleadas, similar a los zombis, en el que también ganamos experiencia y armas personalizadas, y que sirve como entrenamiento antes de sumergirnos en el online. Todos los niveles se pueden jugar en "survival" (online o de forma local) y podemos acceder a rachas de bajas especiales, como solicitar la ayuda de un equipo delta.

Como veis, *Modern Warfare 3* promete el multijugador más completo y variado de la saga. ¡Y aún queda mucho por descubrir! HC





PODEMOS CONTROLAR TORRETAS, helicópteros teledirigidos o robots para desactivar explosivos.



CALL OF DUTY ELITE

Estas son las funciones de la plataforma online de *Call of Duty*, en su modo básico (gratis) o Premium (el precio en dólares es de 49,99 al año, o gratuita si compramos la edición "hardened").



DESDE NUESTRO MÓVIL o cualquier ordenador podemos acceder a la tarjeta del jugador, armas, estadísticas, etc. en cualquier momento.



EN LA CONSOLA también podemos acceder a nuestra página de Elite. Podemos contactar con amigos a través de su gamertag o incluso por Facebook.

GRATIS

- Gestión de nuestra tarjeta del jugador.
- Acceso a todas las estadísticas, comparativas de armas y clasificaciones de todo el mundo.
- Creación de clanes, personalización de partidas y solicitudes de amistad a través de Facebook.
- Podemos tomar fotografías, grabar vídeos y compartirlos a través de la red.

PREMIUM

- Acceso a todo el contenido descargable que se publique: mapas, modos y armas, de forma mensual.
- Torneos entre clanes, con árbitros humanos, y premios tanto reales como virtuales.
- Más espacio de almacenamiento para vídeos y fotos.
- Elite TV: películas y series creadas por artistas como Tony y Ridley Scott o Jason Bateman.


Jofequi
23:54
47%
Totalmente en ESPAÑOL
18
www.pegi.info
AFTER
THE
WAR
CREOTEAM
Бука
Printed and distributed by NewspaperDirect



Jofequi
23:54
47%
LA GUERRA HA TERMINADO
COMIENZA LA AUTÉNTICA BATALLA
EL JUEGO EN ACCIÓN "AFTER THE WAR FX"
YouTube
LOS ENEMIGOS COORDINAN SUS ATAQUES
COMPLETO ARSENAL A TU DISPOSICIÓN
GUÍA OFICIAL
TODOS LOS ENEMIGOS Y LAS PISTAS PARA VENCERLOS
EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS PREFERIDA POR SÓLO
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM
Printed and distributed by NewspaperDirect

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

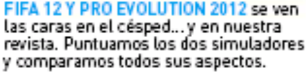


PÁGINA 56

GEARS OF WAR 3 nos ha dejado impresionados. Analizamos al detalle la última batalla de Marcus Fenix y sus hombres contra los ejércitos Locust y Lambent. ¿Será el fin de la guerra?



PÁGINA 60



FIFA 12 Y PRO EVOLUTION 2012 se ven las caras en el césped... y en nuestra revista. Puntuamos los dos simuladores y comparamos todos sus aspectos.



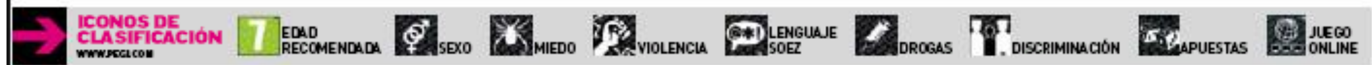
PÁGINA 70

F1 2011 lleva a nuestra consola la emoción de las carreras, con muchas mejoras y sin la polémica de los "escapes soplados". No os lo perdáis.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM



















NOVEDADES Xbox 360

18 ■Acción ■Microsoft ■1 a 10 jugadores ■Castellano ■64,99 € ■Ya disponible ■Contenido:

Marcus saca la artillería pesada

GEARS OF WAR 3


1

En momentos desesperados hay que tomar soluciones desesperadas, como acompañar a los tipos más duros de la CGO, empuñar un lancer y recuperar el planeta por la fuerza.

■ **5 AÑOS DESPUÉS DEL DÍA DE LA EMERGENCIA**, cuando nos enfrentamos por primera vez a los Locust, *Gears of War 3* todavía es capaz de provocarnos las mismas sensaciones. Reencontrarnos con Marcus Fenix y sus hombres (ahora con un aspecto más decadente, por los efectos de la guerra) es espectacular; escenarios devastados, unos personajes enormes y, sobre todo, un ritmo incesante de plomo y fuego, son capaces de dejarnos boquiabiertos a lo largo de sus cinco episodios, que cierran todas las incógnitas de las anteriores entregas.

En nuestro camino se interponen Locust y Lambent, pero todos sucumben por igual a un torrente de balas y a nuestra habilidad para cubrirnos tras cualquier elemento del escenario. Para romper el ritmo de los tiroteos, el juego nos permite tripular camiones, barcazas enemigas e incluso un submarino, y nos enfrenta a unas criaturas mastodónticas, como el leviatán, brumak o corpser, que, eso sí, resultan más amenazadores por su tamaño que por su dificultad.

→ **LOS DOS PRIMEROS EPISODIOS** sirven de "calentamiento". Pero no os confiéis, porque el desarrollo estalla a partir de la mitad del juego, y nos recompensa con




Por David Martínez





LA CAMPAÑA cierra líneas argumentales como la del padre de Marcus, la reina Myrrah o los hermanos Carmine.



LOS LAMBENT son el tercer bando en esta guerra. Son individuos infectados por un parásito subterráneo.

Acción en dos perspectivas

Los juegos anteriores ya habían experimentado con caminos que se bifurcan (en *Gears of War 3* también ocurre un par de veces), pero esta es la primera ocasión en que podemos vivir una batalla desde dos perspectivas, de manera sucesiva. Así se presentan todos los miembros del equipo Delta:

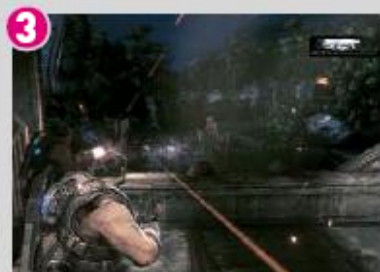


MARCUS, DOM, ANYA STROUD Y JACE STRATTON se enfrentan al leviatán sobre la cubierta de un barco y lo controlan...



...HASTA QUE COLE TRAIN, SAMANTHA, BAIRD Y CARMINE se encargan de rematarlo desde lo alto de un puente.





FORJA DE HÉROES

Los cinco capítulos de *Gears of War 3* están salpicados por momentos memorables, que tocan la fibra sensible:

1. EL HOMENAJE A MAD WORLD, el tráiler del primer juego, nos pone los pelos de punta.
2. LOS RECUERDOS de Marcus y Cole, que se intercalan con el inicio del juego, nos ayudan a ver el lado humano de estas montañas de músculos.
3. LA DEFENSA DE ANVIL GATE frente al asedio de los Locust es un momento épico, inspirado en El Álamo.

momentos épicos, en especial un homenaje a "Mad World" (el trailer del primer *Gears of War*) y la defensa del fuerte en Anvil Gate.

Los personajes secundarios han cobrado relevancia, tanto que en algún momento los delta se separan y pasamos a controlar a Cole Train y su equipo. Y la experiencia es mucho mejor si luchamos en modo cooperativo, para cuatro jugadores online o dos amigos a pantalla partida. Quizá los veteranos de la saga lo encuentren demasiado sencillo (se puede terminar en poco más de siete horas, con un par de muertes) pero contamos con un enorme modo online que lo compensa.

→ EL NUEVO MODO "HORDA 2.0" ES LA ESTRELLA del multijugador. Nosotros controlamos a tropas de CGO, que se enfrentan a oleadas sucesivas de Locust, con un enemigo final ca- ▸▸



Marcus Fenix

EL PROTAGONISTA del juego se enfrenta a un dilema personal, al descubrir que su padre, Adam Fenix, podría seguir con vida y ser prisionero de la reina Locust.

Engranajes de la guerra

Esta vez no vamos a subirnos a la espalda de un brumak, pero también atravesamos unos cuantos niveles sobre raíles, que rompen la mecánica de buscar cobertura y disparar. Aquí os presentamos nuestros nuevos "juguetes":



PARA PROTEGER UN CAMIÓN cargado de combustible, Marcus empuña una ametralladora gatling de munición ilimitada.



BAJO EL AGUA atravesamos las defensas Locust en un submarino. Nosotros vamos en una torreta defensiva.



LA BARCAZA LOCUST es una especie de dirigible que cuenta con 4 cañones. Es vulnerable a las bestias de asalto.



LOS JUEGOS ANTERIORES aparecen resumidos en un vídeo, ya que hay muchas referencias a sus eventos y personajes.



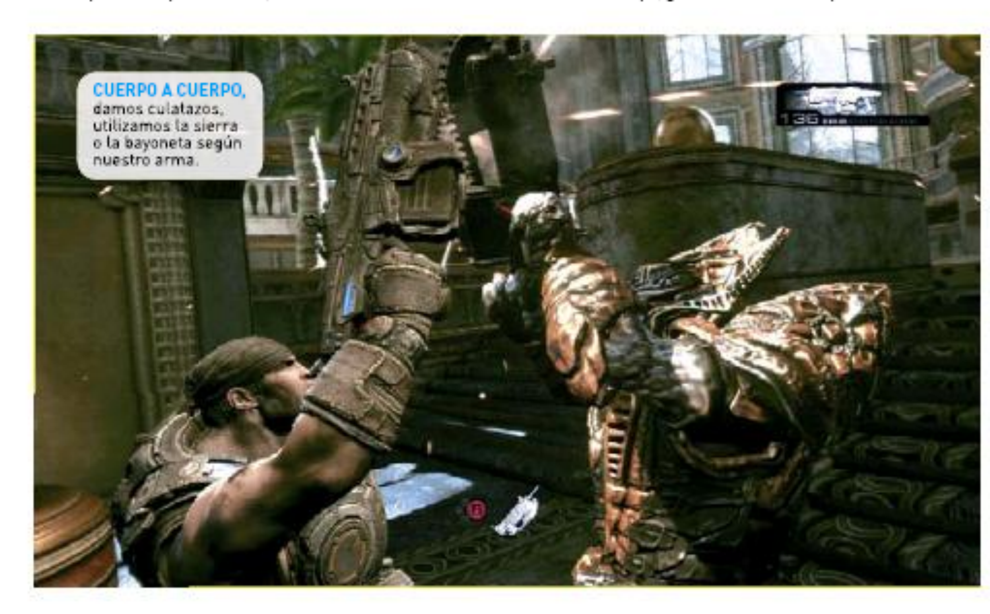
EL ROBOT SILVERBACK, el retrolancer y la espada Locust se unen a un gran arsenal, en que destaca el Martillo del Alba.



LA COBERTURA AUTOMÁTICA nos permite movernos con fluidez por el campo de batalla, con un solo botón contextual.



LA RECARGA añade una mecánica a los combates. Si lo hacemos a tiempo, ganamos munición especial.



CUERPO A CUERPO, damos culatazos, utilizamos la sierra o la bayoneta según nuestro arma.

Samantha Byrne

Es, junto a Anya Stroud, la primera mujer a la que controlamos en la saga. Tan dura como los chicos, y con mucho más encanto.

da 10 niveles. Para añadirle un aspecto estratégico, podemos construir barricadas, torretas e incluso adquirir un silverback (un mecha artillado que también tiene un papel en el modo campaña). Si queremos pasarnos al otro lado, contamos con un modo "Bestia" en que manejamos a Locust.

Por supuesto, también tenemos enfrentamientos por parejas, y los modos clásicos para diez jugadores: guerra de banderas, deathmatch, capturar al líder... La experiencia acumulada, tanto online como en el modo historia, nos permite subir de nivel y mejorar nuestro equipo. Por último, gracias al uso de servidores dedicados, la experiencia es más fluida y no hay tantas caídas de red.

EL MOTOR UNREAL III ALCANZA SUS LÍMITES en *Gears of War 3*. A la solidez de las dos entregas anteriores se unen nuevos efectos de partículas y un tratamiento de la luz soberbio, que destaca en las



EL ASPECTO VISUAL es contundente, con mejoras en las partículas y modo 3D.





CUATRO AMIGOS PUEDEN JUGAR LA CAMPAÑA EN MODO COOPERATIVO





EN EL MODO HORDA hay que repeler 50 oleadas de Locust, con enemigos finales cada 10 niveles. Podemos usar barricadas.

La guerra sigue en modo online

El multijugador se ha cuidado tanto como la campaña. El modo cooperativo ha pasado de 2 a 4 jugadores (también podemos competir par la mayor puntuación en el modo arcade) y se han incluido nuevos modos. Con nuestra experiencia podemos desbloquear nuevos personajes y modificadores, como cambios en la voz o personajes cabezones:



EN LOS MODOS "VERSUS" podemos modificar las armas y nuestro aspecto, con un sencillo sistema de experiencia.



CAPTURAR AL LÍDER consiste en una batalla por equipos que termina si cazamos a la reina Myrrah o al presidente Prescott.



EN MODO BESTIA controlamos a los Locust (cuya salud no se regenera automáticamente) contra oleadas de la CGO.

secuencias submarinas. No es una gran revolución, pero todavía consigue impresionarnos.

Gears of War dio el pistoletazo de salida de esta generación, y su tercera entrega consigue mantener la saga a un nivel extraordinario. Cuando empuñamos el mando tenemos la sensación de cargar con el lancer "de verdad", y defender cada centímetro del planeta Sera nos devuelve las mejores sensaciones que hemos pasado frente a la consola. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los momentos épicos** como la defensa de Anvil Gate o el homenaje a Mad World.
- **El multijugador.** Tanto la campaña para cuatro, como los modos Horda 2.0 y Bestia.

Lo peor

- **Es repetitivo** por momentos, especialmente al principio, y resulta algo fácil.
- **Mínimos fallos** como el volumen de las voces, caídas de fps o la carga de texturas.

Alternativas

- **Los dos anteriores,** a precio reducido, aún son las mejores experiencias en esta consola.
- **Halo Reach,** en primera persona, es un genial shooter de ficción, con un multijugador interminable.

GRÁFICOS El auténtico "músculo" de la saga. Aún son capaces de impresionarnos.	95
SONIDO Las voces son excelentes, y la banda sonora sobresale por momentos.	91
DURACIÓN La historia es corta e intensa. El online sí que nos durará meses.	89
DIVERSIÓN Tiroteos muy divertidos con momentos que tocan la fibra sensible.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Esta tercera entrega es fiel a los principios de la saga: una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros, que puede presumir de un apartado técnico sobresaliente. Esta vez, hay que sumarle un buen argumento y un multijugador bestial.

3 ■ Fútbol ■ EA ■ 1 a 22 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: 29 de septiembre

El "Pep Team" de los videojuegos

FIFA 12

La saga *FIFA* cada vez se parece más al Barcelona de Guardiola, uno de los mejores equipos de la historia: su estilo ofensivo y la clase de sus jugadores llevan años deleitando al público.



■ **MESSI GANARÁ SU TERCER BALÓN DE ORO** dentro de unos meses. ¿Creéis que hay alguien que pueda igualar dicha hazaña? Lo hay, porque *FIFA* también lo va a ganar este año por quinta temporada consecutiva, ya que lleva dominando el fútbol virtual desde 2008. Su nueva entrega no se limita solo a pulir detalles, y eso lo notarán los más veteranos: si habéis jugado a las últimas entregas tendréis que readaptaros, porque el ritmo de juego es más lento y han cambiado detalles importantes de la jugabilidad.

La licencia incluye torneos de 22 países, sin que falte ninguna gran liga, aunque se han perdido las de Turquía y la República Checa. Incluso podemos jugar con el Anzhi, el club ruso que le ha puesto a Eto'o una desorbitada ficha de 20 millones de euros al año… Tampoco faltan a la cita un buen número de selecciones, así como todas las opciones de personalización que permite el llamado Centro de Creación.

→ **LOS CAMBIOS JUGABLES MÁS SUSTANCIALES** se aprecian en defensa, gracias al nuevo motor de impactos y a las nuevas formas de abordar a los rivales. Olvidaos de robar el balón con la facilidad de entregas pasadas. Ahora los futbolistas ya no "se imantan" a la pelota con sólo pulsar X. Por el contrario, hemos de atender a la velocidad y la dirección desde la que nos viene el atacante, para ver si conviene meter la pierna, "pasar la segadora", aguantar la posición, agarrarle o hacer una carga lateral. ¡Hay un botón para cada cosa! Esto hace que el control sea más difícil de dominar, pero se agradece, porque les da una nueva dimensión a los partidos.

La jugabilidad en ataque sí que sigue la base de los dos últimos




Por Rafael Aznar



EL REY DEL FÚTBOL vuelve dispuesto a ocupar el trono de mejor simulador de esta generación.

"Toques" aún más realistas

El motor gráfico se ha remozado esta temporada con varias opciones que hacen que los contactos físicos en la lucha por la posesión y el sistema de regates sean más creíbles que nunca. Ya no pasará eso de ver trompazos que desafíen a la gravedad:



EL MOTOR DE IMPACTOS ha ganado en solidez. Los encontronazos, las cargas, los saltos para esquivar una falta o los agarrones lucen muy bien.



LOS REGATES siguen un sistema más preciso, que permite dar varios toques al balón en espacios más reducidos, sobre todo con los mejores jugadores.



EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO ameniza los tiempos de carga. Podemos hacer con el balón lo que se nos antoje.



LAS ESTADÍSTICAS de los partidos van acompañadas de fotos reales de los jugadores, lo cual es algo novedoso.





¿DE QUÉ EQUIPO ERES?

Menos con el equipo de vuestro pueblo, se puede jugar con cualquier escuadra:

1. **LA LICENCIA** incluye las ligas y copas de 22 países: España, Inglaterra, Italia, Alemania... En algunos casos, está incluso la Segunda División.
2. **EL CENTRO DE CREACIÓN** permite diseñar equipos, jugadores o torneos propios y luego compartirlos con otros usuarios.
3. **NUESTRO VIRTUAL PRO,** al que podemos ponerle nuestra cara, progresa al ir cumpliendo objetivos.

años, desde que se implementara el control en 360º. Las pocas modificaciones se reducen a un sistema de regates algo más preciso o a la posibilidad de hacer remates acrobáticos, algo que antes sucedía de forma aleatoria.

→ **EL NUEVO MOTOR DE IMPACTOS** se traduce en unos choques más realistas entre los jugadores, que ahora son más fluidos y que han dejado en el olvido el "clipping": salvo en acciones muy forzadas, este año no veremos piernas ni brazos traspasándose de manera fantasmagórica.

Se ha introducido como novedad el hecho de que el árbitro pueda detener el juego si un jugador queda tendido sobre el césped, y luego reanudarlo con un bote neutral. También se han añadido la opción de sacar rápido de banda si un jugador coge el balón sobre la marcha o la ▸▸



Gerard Piqué

EL CENTRAL CATALÁN es uno de los ejes del Barça de Guardiola y de la Selección española. Sustituye a Iniesta como imagen del equipo culé para la carátula del juego.

Tu equipo de ensueño

El modo Carrera ofrece tres variantes (jugador, mánager o una mezcla de ambos) para coger las riendas de un equipo y gestionarlo. Florentino Pérez parecerá un mero aficionado en comparación:



LOS TRASPASOS obligan a convencer primero al club y luego al futbolista. Fichar a los grandes cracks es muy difícil.



ESCUELA DE JUVENILES. Podemos establecer una red de ojeadores y descubrir así a futuras promesas del balompié.



LAS NOTICIAS nos informan de la marcha de la temporada y, sobre todo, de los fichajes que llevan a cabo los otros clubes.



EL BOTE NEUTRAL se produce cuando el árbitro se ve obligado a detener el juego por culpa de una lesión grave.



LAS JUGADAS ENSAYADAS permiten determinar de antemano los desmarques en los saques de falta.



EA SPORTS FOOTBALL CLUB es una opción online que toma la experiencia de cada usuario para elaborar un ranking.



LOS PENALTIS se pueden lanzar de múltiples formas: a reventar, a colocar, con "paradiña", a lo Panenka...



LAS PLANTILLAS se actualizan a través del Live Season, que adapta su estado de forma al que tengan en las Ligas reales.

Xabi Alonso

El centrocampista vasco es el encargado de llevar la manija del Real Madrid y de la Roja. Releva en la portada a su compañero Kaká.

posibilidad de tomar el control del portero en cualquier momento (el año pasado no era posible manejarlo a la par que a los jugadores de campo).

El modo Carrera ha sufrido un lavado de cara, con un sistema de traspasos más realista, que incluye un día de cierre donde el mercado de fichajes es un hervidero. Tanto es así que hemos llegado a ver un "fallo" curioso: el fichaje de un extranjero por parte del Athletic... En el apartado online, se ha incluido un nuevo modo llamado Temporadas Cara a Cara, que incluye ascensos y descensos de categorías. Aparte, no faltan los partidazos de 11 contra 11 en los que controlamos a un único futbolista.

LA AMBIENTACIÓN ESTÁ MUY CONSEGUIDA, así como los efectos de lluvia y su incidencia en la física del balón. Lo único que se le puede achacar es que no se ha puesto demasiado énfasis en me-



SER PORTERO ES DIFÍCIL, pero si tenemos reflejos, podemos lucirnos con palomitas como ésta.





■ LA JUGABILIDAD SE HA REMOZADO NOTABLEMENTE RESPECTO A *FIFA 11* ■





LOS JUGADORES más conocidos se parecen (izq.), aunque no los más anónimos. Sus parámetros sí están muy cuidados, como los de Lionel Messi (dcha.)

Mil formas de defenderse

La jugabilidad a la hora de defender ha cambiado. Es más difícil robar la pelota, pero también hay más variedad de entradas:



NORMAL. El jugador corta el balón estirando la pierna desde una posición vertical. Es menos "automática" que antes.



SEGADA. La forma más expeditiva de parar a un jugador es rebañarle el balón desde el suelo, pero hay riesgo de falta.



CONTENCIÓN. Para no quedarse vendido, el defensor puede permanecer en estático y recular para evitar que le regateen.



CARGA Y AGARRÓN. En plena carrera, se puede empujar al atacante (si estamos al lado) o cogerle de la camiseta.

jorar el rostro de los futbolistas menos mediáticos. En cuanto al sonido, los comentarios de Lama y Paco González son excelentes, lo mismo que detalles como la megafonía o la opción de cargar músicas y cánticos personalizados.

FIFA es una saga ya consagrada, y esta temporada vuelve a demostrar su calidad. Si el Barça y la Selección española son ahora los mandamases del fútbol mundial, en su vertiente virtual este juego no tiene competencia. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las nuevas acciones defensivas** han mejorado la jugabilidad, ahora más real.

■ **Las licencias** incluyen a cientos de clubes y jugadores. Y está el Centro de Creación.

Lo peor

■ **El parecido** de las caras de muchos futbolistas deja bastante que desear.

■ **La mejora del dribbling** no es algo que se note en exceso a la hora de jugar.

Alternativas

• **PES 2012** es la otra opción para disfrutar del fútbol esta temporada, pero su nivel es inferior.
• **Copa Mundial de la FIFA 2010** no es tan completo, pero está muy barato y rememora el ya mítico Mundial.

■ **GRÁFICOS** El motor de impactos es muy sólido. Falla el parecido de los rostros.	92
■ **SONIDO** La narración de Lama y Paco González está a la altura, como siempre.	95
■ **DURACIÓN** El modo Carrera, el Virtual Pro o el online dan para toda la temporada.	96
■ **DIVERSIÓN** El control es exigente y los partidos casi parecen de verdad.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

EA ha vuelto a dar una vuelta de tuerca a la joya de su corona. El nuevo sistema de defensa, el motor de impactos y los detalles que se han incorporado a los partidos hacen de éste el mejor juego de fútbol de la temporada 2011-12.

3 ■ Fútbol ■ Konami ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 29 de septiembre

Descenso de categoría

PRO EVOLUTION SOCCER 2012



River Plate, uno de los clubes con más solera, ha dado con sus huesos en "la B". Esta temporada, la saga *PES* imita al equipo bonaerense y se embarra en la Segunda División del fútbol virtual.

■ **KONAMI DOMINÓ EL FÚTBOL EN PS2**, pero desde el excelente *Pro Evolution Soccer 6* se ha sumido en una crisis de juego y resultados. Año tras año, sus creadores nos han prometido mejoras para trasladar por fin a PS3 y Xbox 360 el esplendor del pasado, pero nunca se ha llegado a dar con los fichajes apropiados. Esta temporada, por desgracia, tampoco se han hecho los cambios necesarios, lo que se traduce en un juego estancado e impropio del nivel de Primera División que se le presupone.

→ **EL "TEAMMATE CONTROL" ES UNA DE LAS NOVEDADES** de *PES 2012*. Mientras conducimos el balón con un jugador, podemos pulsar el stick derecho para controlar al mismo tiempo a los compañeros y hacer desmarques. En las jugadas de estrategia resulta muy útil, pero durante un ataque cualquiera se hace engorroso a menos que tengáis ojos de camaleón, porque es imposible mirar con atención tanto al jugador que lleva la bola como al que queremos desmarcar.

Durante el partido, nos encontramos de nuevo con un simulador en el que no resulta fácil marcar goles. La mejor estrategia para llegar a la portería rival es tocar y tocar el balón, porque los rivales no dejan mucho pie a los

Por Rafael Aznar





LOS PARTIDOS prometen emoción, y más si en el equipo tenemos a cracks como Forlán. Este chupinazo huele a gol.



LA SUPERCOPA DE EUROPA es una de las licencias que se incluyen. Pocos partidos hay mejores que un Barça-Oporto.



LA ILUMINACIÓN DE LOS ESTADIOS es uno de los fuertes del motor gráfico. Fijaos en la sombra del techo del estadio.

Se juega como se entrena

El modo Entrenamiento incluye cinco pruebas (con tres desafíos diferentes para cada una), para que aprendamos las principales mecánicas del juego. Aparte de las típicas jugadas de ataque y defensa, podemos practicar las siguientes artes futbolísticas:



PENALTIS Y FALTAS. Hay que apuntar a los paneles de luz que cubren la portería. La puntuación es mayor si damos a varias casillas de un solo chut.



REGATES Se trata de conducir el balón entre los conos, ya sea en línea recta o haciendo un eslalon. El problema es que hay un tiempo límite, claro.

2



3



LICENCIA PARA JUGAR

Las Ligas y los torneos que podemos disputar son los siguientes:

1. COMPLETAS: España, Italia, Francia y Holanda. Todos los equipos cuentan con jugadores, camisetas y escudos reales.
2. INCOMPLETAS: Inglaterra y Portugal. Solo M. United, Tottenham, Oporto, Benfica y Sporting están "licenciados".
3. CONTINENTALES: La Champions League, la Copa Libertadores y la Europa League son los tres grandes torneos internacionales.

regates, pese a que el control en 360º permite conducir el esférico en cualquier dirección imaginable. Así, el ritmo de los encuentros resulta bastante pausado.

→ EL MOTOR GRÁFICO ES EL DE SIEMPRE. Eso significa que los rostros de los jugadores, incluso los menos conocidos, son clavados a los de sus homónimos reales. Los estadios también lucen muy bien, con buenos efectos de iluminación. Ahora bien, el movimiento de los futbolistas es muy mejorable: conducen el balón a trompicones, como si tuvieran artrosis, mientras que los forcejeos y las entradas están presididos por un recurrente "clipping". Y lo peor es que ese motor añejo se traduce en un control tosco, con situaciones tan surrealistas como rebotes aleatorios y jugadores que se tropiezan o se desentienden del balón.



Cristiano Ronaldo

EL PORTUGUÉS es la lanza de ataque del Real Madrid, y este año sustituye a Messi en la carátula del juego. ¿Le arrebatará también el Balón de Oro al final de la temporada?

Señores, aquí el capitán soy yo

Gracias al llamado "Teammate control", mientras manejamos con el joystick izquierdo al jugador que lleva la pelota, con el derecho podemos controlar el movimiento de los compañeros:



ASISTIDO-MANUAL. Con la primera, el jugador corre al espacio automáticamente. Con la otra, lo movemos libremente.



A BALÓN PARADO. En los saques de banda, de córner y de puerta, podemos mover al futbolista que va a recibir la pelota.



EN JUGADAS. Mientras atacamos, podemos desplazar a los jugadores al hueco. La opción manual es un tanto dificultosa.



EL MODO ONLINE LEYENDAS permite jugar en cooperativo en partidos de hasta cuatro jugadores por cada equipo.



EL LANZAMIENTO DE LOS PENALTIS es más intuitivo que en la anterior entrega. Basta con apuntar y vigilar la potencia.



LA IA es una de las mejoras de esta temporada, pero sigue teniendo errores garrafales, como las coberturas en defensa.



HAY CONTENIDO EXTRA, como peinados, balones o partes de estadios, que se adquieren con puntos de experiencia.



LA SIMULACIÓN está a la orden del día. Para llegar a la portería rival, más vale tirar del toque del Barça o la Roja.

Robinho

El delantero del Milan sigue mareando rivales con sus bicicletas y su velocidad, después de pasar por la disciplina de Madrid, Manchester City y Santos.

La IA no está tan pulida como nos gustaría. Sí, resulta complicado regatear a los rivales en el uno contra uno, pero hay fallos importantes. Las cantadas de los porteros, la falta de desmarques o las coberturas defensivas os llevarán a haceros la famosa pregunta de Mourinho: ¿por qué?

En cuanto a las competiciones, hay 4 ligas con licencia oficial de todos sus equipos (España, Italia, Francia y Holanda), 2 con la mayoría de clubes inventados (Inglaterra y Portugal) y, por supuesto, la Champions, la Libertadores y la Europa League. Aparte, podemos jugar con un buen número de selecciones nacionales.

LA NARRACIÓN DE CARLOS MARTÍNEZ Y MALDINI marca la ambientación. El problema es que apenas hay sensación de conversación entre ellos (de hecho, el segundo habla muy poco, y a un volumen casi inaudible). Por el contrario, sí que son de



CIERTOS CLUBES, como Arsenal y City, no tienen licencia, pero sus jugadores sí son los reales.





■ KONAMI SE EMPECINA EN EL ERROR DE NO RENOVAR LA SAGA DESDE CERO ■





LOS ROSTROS tienen un parecido asombroso. Se les puede reconocer a simple vista, como podéis comprobar en estas imágenes de la Selección y del Barcelona.

Tu vida está en el fútbol

Crear nuestro propio club o nuestro propio jugador será lo que más tiempo nos mantenga ocupados:



LIGA MASTER. Cogemos a un club desde Segunda y hay que ascenderlo mientras gestionamos al personal.



LOS JUGADORES con los que empezamos son los míticos: Jaric, Ruskin, Dodo, Ordaz... Se puede jugar online también.



SER UNA LEYENDA. Nos creamos un jugador y, empezando en un club modesto, hay que llevarlo hasta la élite.



HAY QUE CUMPLIR OBJETIVOS que se asignan antes del partido. Nuestro representante nos busca ofertas de clubes de más nivel.

alabar algunos detalles, como los jardineros que miman el césped antes del partido, los cánticos o los entrenadores, que lanzan arengas desde la banda.

PES 2012 no es un mal juego de fútbol, pero creemos que Konami debería replantearse la saga desde cero, porque lleva años estancada y arrastrando problemas como el del motor de animaciones. Debe hacerlo si quiere seguir aspirando a la victoria en su particular derbi balompédico. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las caras** son clavadas, incluso las de los jugadores menos conocidos.

■ **La Champions** es el mejor torneo del mundo, y su licencia está incluida aquí.

Lo peor

■ **Las animaciones:** jugadores "robóticos", choques irreales, movimientos toscos...

■ **La IA** tiene algunos fallos incomprensibles. Ni en Regional veréis algo parecido.

Alternativas

• **FIFA 12** es el juego de fútbol más completo que hay en el mercado. Le supera en todo.

• **Copa Mundial de la FIFA 2010** está a precio reducido y es una gran opción para rememorar el Mundial.

■ **GRÁFICOS** Las animaciones son algo toscas, si bien los jugadores están logrados.	82
■ **SONIDO** No hay sensación de diálogo entre los comentaristas. El resto cumple.	75
■ **DURACIÓN** La Liga Master os durará mucho, pero se echan en falta más licencias.	91
■ **DIVERSIÓN** Se mantiene el toque de simulador, pero el control es muy impreciso.	78
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

El antiguo dominador del fútbol no ha sabido adaptarse a esta generación. La recreación de los jugadores y la Champions son un gran atractivo, pero el vetusto motor gráfico y una IA llena de altibajos entorpecen mucho los partidos.

FIFA 12 vs PRO 2012

La dicotomía es una constante en el fútbol: ¿El Barcelona o el Real Madrid? ¿El '1' seguro en la quiniela o el '2' sorpresa? ¿El tiki-taka o el estilo amarrategui? Con los juegos pasa lo mismo, pero aquí os damos nuestra valoración para que no erréis en vuestra decisión:

	FIFA 12	Pro Evolution 2012	Conclusión
Gráficos	**EL MOTOR DE IMPACTOS** se ha remozado completamente, de modo que los choques y las entradas lucen más realistas. Las animaciones son también muy fluidas. Lo único malo es que el parecido de los jugadores se podría haber trabajado más.	**LOS JUGADORES** son, en su gran mayoría, un calco de sus homónimos reales. Los efectos de iluminación también llaman la atención. Sin embargo, el motor de animaciones ha quedado un poco desfasado y se dan choques un tanto irreales.	A pesar de que los futbolistas se parecen más en el juego de Konami, las animaciones y el conjunto global es más completo en el de EA, y eso repercute mucho en la jugabilidad. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 12**
Sonido	**MANOLO LAMA Y PACO GONZÁLEZ** llevan muchos años al cargo de los comentarios de la saga, y eso se nota. Dialogan entre ellos y se ciñen casi siempre a lo que pasa en el campo. Los efectos también están muy logrados, como la megafonía.	**CARLOS MARTÍNEZ Y MALDINI** son geniales en las retransmisiones de Canal+, pero aquí no están a la altura, en especial Maldini, que apenas interviene. Entre los efectos, llaman la atención las arengas del entrenador desde la banda.	Carlos Martínez y Maldini son dos cracks de la televisión, pero los comentaristas de la Cope les dan un repaso gracias a la mejor implementación de su voz en el juego. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 12**
Modos de juego	**EL MODO CARRERA** es muy completo, gracias al mejorado sistema de fichajes. Además, las opciones online son enormes, con partidos de hasta 22 usuarios o Ligas que incluyen un sistema de ascensos y descensos.	**LA CHAMPIONS** es el caballo de batalla del juego, junto con la Copa Libertadores y la Europa League. Aparte, la Liga Master, que se puede jugar online, y Ser una Leyenda le dan mucha vidilla. El online permite, además, jugar en cooperativo.	El modo Carrera es algo más completo que la Liga Master, pero el tirón de la Champions es un puntazo que hace que la balanza no se decante con claridad hacia ninguno de los lados. → Y EL MEJOR ES... **EMPATE**
Opciones y Equipos	**SE INCLUYE LA LICENCIA** de las competiciones de 22 países, con todos los importantes: España, Italia, Inglaterra, Alemania, Francia, Portugal, Estados Unidos... Además, el Creation Centre permite personalizar equipos propios.	**LA LIGA ESPAÑOLA** por fin está totalmente licenciada, lo mismo que las de Italia, Francia y Holanda. Lo malo es que en Inglaterra y Portugal faltan muchos equipos. Aparte, están el resto de clubes de UEFA, Champions y Libertadores.	No hay color. *FIFA 12* tiene cientos de equipos con todos sus jugadores, indumentarias y escudos oficiales. Eso sí, *PES 2012* tiene al menos la Liga española al completo. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 12**
Control y Jugabilidad	**EL CONTROL** ha sufrido un importante lavado de cara en lo que respecta a la faceta defensiva, con varios tipos de entradas que hacen que el juego sea más difícil de dominar. En ataque, los regates en 360º responden de maravilla.	**EL MOTOR DE ANIMACIONES** está un poco anticuado. Los jugadores se mueven "al tran-tran", y eso afecta negativamente a los regates y a los robos de balón. La opción de controlar a los compañeros es buena, aunque difícil de dominar.	El control es más preciso en el juego de EA, tanto en los regates como en los robos y los disparos. El juego de Konami es muy tosco en ese sentido, por culpa del motor de animaciones. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 12**
Diversión	**NO ES UNA ACTUALIZACIÓN** de *FIFA 11*. Aprovecha sus puntos fuertes, pero el nuevo motor de impactos y las opciones de "Defensa táctica" lo convierten en un juego muy diferente, al que los veteranos de la saga deberán adaptarse.	**LA IA TIENE ALTIBAJOS** que hacen que los partidos no sean todo lo satisfactorios que deberían. Se mantiene el componente de simulación que siempre ha caracterizado a la saga, pero no hay grandes novedades respecto al año pasado.	Los partidos de *FIFA 12* son lo más parecido al fútbol real que os encontraréis este año en el mercado. *PES 2012* tiene altibajos, pero está un escalafón por debajo de su rival. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 12**

Valoración Final



LA DIFERENCIA ENTRE LOS DOS JUEGOS se ha acentuado respecto al año pasado, sobre todo por culpa del nuevo salto cualitativo que los chicos de EA Sports han sabido darle a su franquicia. El control de *FIFA 12* es mucho más completo y gratificante que el de su rival, y su gran nómina de equipos y jugadores licenciados le otorga un plus. Eso sí, *PES 2012* sale a la venta a 50 euros, en vez de a 70, y eso puede ser un buen motivo para que apostéis por él. Aun así, *FIFA* sigue por delante en la "guerra del fútbol".

→ Y EL MEJOR ES... **FIFA 12**

Jofequi 23:55 47%





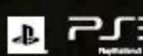






WWW.SUPREMACYMMA.COM



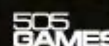


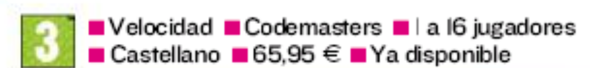











3 ■ Velocidad ■ Codemasters ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano ■ 65,95 € ■ Ya disponible



LOS 24 PILOTOS de la Fórmula 1 nos prestan sus increíbles monoplazas para que nos pongamos a más de 300 km/h.

Monoplazas energéticos

F1 2011

El dominio de Vettel en el Mundial tiene las horas contadas. Su Red Bull le va a servir de poco ante nuestro aterrizaje en el Gran Circo.

FERNANDO ALONSO AFINA SU COCHE cada fin de semana con la esperanza de batir a Red Bull. Lo mismo ha hecho Codemasters con la licencia de la Fórmula 1 para brindarnos, por segunda temporada consecutiva, un excelente juego de coches.

Las novedades respecto al año pasado son considerables. Ahora, además del modo Trayectoria, el modo Contra el Crono y los Grandes Premios sueltos, podemos disputar el Mundial en cooperativo, compartiendo escudería con un amigo a través de Internet.

El motor gráfico EGO, que ya deslumbró en *Dirt 3* y en el propio *F1 2010*, repite presencia. Destaca en particular el efecto de la lluvia y la pista mojada, en la que se va formando un carril seco cuando escampa. Los coches también están muy bien recreados, aunque sus colores lucen un tanto "apagados" y hay algún tirón esporádico. Para aumentar aún más el realismo, se añaden detalles como la presencia del coche de seguridad o vídeos del piloto tras la carrera.

EL CONTROL ES MUY COMPLETO, gracias a la fiel recreación del Kers y, sobre todo, el DRS. Este último facilita los adelantamientos en carrera, ya que reduce la resistencia al aire y aumenta la velocidad, pero es en calificación donde más se nota su incidencia, pues se puede usar ilimitadamente. ¿El problema? Que si cogemos una curva rápida con él activado, el coche se vuelve ingobernable y es fácil trompear. El control cuen-

1


2


3


EL PESO DEL REGLAMENTO

La licencia incorpora todo lo relativo a la temporada 2011, incluidas las nuevas reglas introducidas por la FIA para favorecer los adelantamientos:

1. EL USO DEL DRS, o alerón trasero móvil, es ilimitado en calificación, mientras que en carrera sólo funciona si estamos a menos de un segundo del piloto de delante. Se activa al tocar un botón y se cierra solo en cuanto apretamos el pedal del freno.
2. EL KERS es un turbo que otorga un plus de potencia durante unos seis segundos por vuelta. No se recarga progresivamente, sino que el medidor se llena cada vez que pasamos por la línea de meta.
3. LOS NEUMÁTICOS PIRELLI cuentan con un compuesto blando y otro duro. Hay que estar atentos a su degradación y calzar ambos tipos obligatoriamente, lo que obliga a hacer paradas en boxes. También los hay de lluvia extrema e intermedios.



Fernando Alonso

El bicampeón asturiano vive un idilio con la escudería Ferrari, aunque su tercer título mundial parece que tendrá que esperar a la próxima temporada.

Por Rafael Aznar 


EL COCHE DE SEGURIDAD sale a pista para neutralizar la carrera si se produce algún incidente de carácter grave.


ENTRE LOS 19 CIRCUITOS se incluyen el de Abu Dhabi, el nuevo de India o Nurburgring, que sustituye a Hockenheim.



LA LLUVIA dificulta la conducción y está genialmente recreada, incluso el sonido de las gotas golpeando el chasis.

Haz carrera al volante

En el modo Trayectoria hay que crearse un piloto y aumentar su reputación a lo largo de cinco temporadas, hasta convertirlo en un mito de la F1. Para ganar experiencia, hay que cumplir los objetivos que nos asigna la escudería en cada carrera:


EL DEBUT se realiza en una escudería de mitad o final de parrilla: Williams, Force India, Lotus, Virgin o HRT. Si lo hacemos bien, otros equipos nos ofrecerán un contrato.


LAS ENTREVISTAS dan pie para ensalzar o criticar el trabajo de la escudería, meter presión al compañero, dejarse querer por otros equipos... Hay siempre tres opciones de respuesta.

EL ONLINE permite disputar un Mundial en cooperativo junto a un amigo, compartiendo equipo para ganar el Mundial de constructores. También se pueden correr Grandes Premios con hasta 16 usuarios simultáneos y otros ocho pilotos controlados por la IA. Todo un espectáculo.





ta con varias opciones de ajuste, que pueden hacerlo asequible, para novatos, o todo un reto, para los más expertos. Probad a quitar el control de tracción y sabréis lo que es patinaje a 300 km/h.

La mayor pega que se le puede poner al juego es que sale en la recta final de la temporada, a lo que hay que añadir unos tiempos de carga kilométricos. Sin embargo, son minucias que no os impedirán disfrutar de un magnífico juego de Fórmula 1. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El DRS y el Kers** le dan otra dimensión al control y facilitan los adelantamientos.
- **La fidelidad:** Safety car, neumáticos, calificación en tres tandas, penalizaciones...

Lo peor

- **Los tiempos de carga** son un despropósito. A veces resultan casi infinitos.
- **La fecha de salida,** cuando la temporada ya está a punto de darse por concluida.

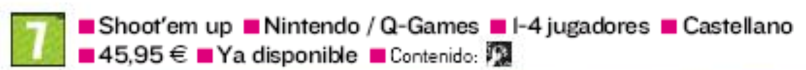
Alternativas

- **F1 2010** es el único juego que también tiene la licencia del Mundial, pero está desfasado.
- **Gran Turismo 5 y Forza 3,** según tengáis PS3 o Xbox 360, son los mejores simuladores de conducción.

GRÁFICOS Los coches y los circuitos lucen genial, aunque hay algún leve tirón.	91
SONIDO Buenos efectos de motor, pero se echa en falta que haya comentaristas.	80
DURACIÓN La Trayectoria y el online, con el Mundial cooperativo, dan para mucho.	92
DIVERSIÓN Nunca estaréis más cerca de sentir qué es conducir un Fórmula 1.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Codemasters ha pulido su visión de la F1 con una fantástica representación del reglamento de 2011 (DRS, Kers, neumáticos...) y un completo control que responde de maravilla. Imprescindible si sois fans de la F1.





FOX, PEPPY, FALCO Y SLIPPY se reúnen para ajustar cuentas pendientes con viejos rivales, como el equipo Star Wolf.

La fábula de las galaxias

STARFOX 64

Hace años, un zorro, una liebre y un halcón surcaron las estrellas para enseñarnos que los animales sí van al cielo... y que algunos remakes valen la "pela".

■ **"CORNERIA, CUARTO PLANETA DEL SISTEMA LYLAT..."** Con este texto inicial al estilo Star Wars, arrancaba el mejor arcade de ciencia ficción de N64. Siguiendo la estela de *Ocarina of Time*, Nintendo ha querido acercar su aventura espacial de animales parlantes, alienígenas hostiles y robots gigantes a aquellos que se la perdieron, sin dejar de reconquistar a "viejos zorros" como nosotros (y Fox).

El desarrollo es el mismo: recorrer siete planetas en la nave Arwing hasta alcanzar Venom, donde os espera Andross, un científico tocadísimo de la chaveta. Este periplo solo nos lleva una hora, pero las rutas alternativas permiten visitar hasta 15 niveles, a base de cumplir misiones por la vía más difícil, como interceptar un misil o desviar un tren. Esto lo hace muy rejugable y añade aún más variedad a la acción, que incluye fases en tanque y submarino.

→ **EL GRAN BENEFICIADO ES EL APARTADO GRÁFICO**, que ahora exhibe entornos y paisajes pletóricos de color y nitidez; un amplísimo despliegue de texturas metálicas y naturales; efectos de luz con múltiples reflejos, sombras y explosiones... Y todo se mueve con una fluidez inusitada, dada la cantidad de enemigos que se juntan en pantalla. Por contra, el diseño de los héroes y ciertos tramos lucen más anticuadillos, y a veces el popping resta efectismo a las

1 

2 

3 

LA CRISIS DEL SISTEMA (LYLAT)

La guerra comienza cuando el simiesco Andross intenta invadir Corneria, el último bastión libre de la galaxia, pero el General Pepper no está por la labor.

1. EL MAPA PLANETARIO muestra todas las rutas, a las que accedéis de diversas maneras: salvando la vida a vuestros aliados , desactivando una bomba, derrotando a Star Wolf... Para explorarlo todo, tendréis que rejugarlos muchas veces, y de paso, ir a por las medallas de puntuación.

2. EL NUEVO "MODO 3DS" rebaja el nivel de dificultad y permite controlar los vehículos con el sensor giroscópico o combinarlo con el stick, aunque jugar así en 3D marea lo suyo. Por suerte, el "modo N64" ofrece un control tan suave y fiable como el original.

3. POR TIERRA, MAR Y ARWING. La variedad de ambientes también se extiende a la conducción de otros vehículos, como el tanque Landmaster, capaz de levitar en fases áridas, o el submarino Blue Marine, con lanza-torpedos (sólo en el planeta Aquas).

Fox McCloud

Hijo de James McCloud y líder de Star Fox. Miyamoto optó por un zorro en honor a las estatuas de Fushimi Inari, un santuario nipón cuyos arcos inspiraron el concepto del juego.

Por Gustavo Acero





LOS DIÁLOGOS vuelven a ser una fuente de pistas y risas, aunque la táctil sólo sirve para recibir llamadas de R.O.B.



LAS EXPLOSIONES renovadas son un regalo para la vista, y los láseres, estrellas y partículas nos sumergen de lleno.



DISPARAR Y ESQUIVAR simultáneamente es primordial; por eso, la fijación de objetivos o los rizos y toneles ayudan mucho.



LOS POLÍGONOS Y ANIMACIONES de los jefes están muy por encima de los enemigos menores. ¡Si hasta da pena liquidarlos!

SU BOMBARDEO DE EFECTOS NOS BRINDA EL ESPECTÁCULO MÁS INTENSO DE 3DS

Veo caras de pocos amigos

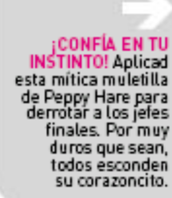
El multijugador local usa la cámara de 3DS, y aunque el máximo son 4 jugadores, admite una sola tarjeta.



HAY TRES MODOS y cuatro mapas en 360º, con ítems como minas o misiles teledirigidos.



VER LOS CARETOS de rabia o vacile de los demás es una idea que habría arrasado online.



¡CONFÍA EN TU INSTINTO! Aplicad esta mítica muletilla de Peppy Hare para derrotar a los jefes finales. Por muy duros que sean, todos esconden su corazoncito.







vistosas 3D, mejor aprovechadas en fases de tierra y túneles que en galaxias abiertas. La memorable banda sonora se ha remasterizado, y el doblaje es todo un hito en la saga (¡participa Alfonso Vallés!), aunque no respete muchas de las interpretaciones originales.

Un uso anecdótico del giroscopio para mover la nave y el entretenido multijugador local completan un shooter de fábula, cuya diversión ha demostrado trascender el espacio-tiempo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El subidón técnico**, con cantidad de nuevos matices y unas 3D muy bien aplicadas.
- **Su perfecto equilibrio** entre dificultad y duración: ideal para echar partidas cortas.

Lo peor

- **El giroscopio** ofrece un control demasiado arbitrario e incompatible con el efecto 3D.
- **Sin online**, así que verse las caras por cámara en modo local no tiene mucho sentido.

Alternativas

- **Pilotwings Resort** propone un vuelo mucho más sosegado, pero ambos comparten su alto nivel de exigencia, un control suave y 3D creíbles.
- **Zelda Ocarina of Time** es el otro remake indispensable de Nintendo 64, y por ahora, sigue sin tener rival en calidad, belleza y profundidad.

GRÁFICOS Los altibajos no empañan una experiencia 3D casi cinematográfica.	90
SONIDO Magistral partitura de Koji Kondo; doblaje al castellano satisfactorio.	89
DURACIÓN Partidas de una hora, pero muy rejugables. Tiene multijugador local.	65
DIVERSIÓN Variadísimo y desafiante. Lograr el 100% puede llegar a desesperar.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Clásicos tan "universales" como *Star Fox* justifican una reedición de bolsillo tan nostálgica como esta. Sus novedades se limitan al aspecto técnico, pero se mantiene tan fresco y excitante como hace 14 años... aunque nosotros ya no tanto.




COLABORAR para sobrevivir a los zombis es lo mejor de este juego. Eso y encontrar armas así de contundentes.

Los zombis se dan un pirulo tropical

DEAD ISLAND

Nueva moda: la de los juegos destripa-no-muertos multijugador. Este añade un toque playero, perfecto para el fin del verano.

LA ISLA DE HANOI PARECÍA UN LUGAR IDEAL para ir de vacaciones, con playas, ti@s buen@s, música de David Guetta (bueno, esto es una suposición nuestra)... Hasta que, de repente, los zombis comenzaron a proliferar y causar el caos, cual turista borracho en Lloret de Mar.

Cuando la invasión no-muerta está en auge, arranca la aventura. La historia tiene a 4 supervivientes especiales como protagonistas: aunque sean atacados, no se convierten en zombis. Hemos de elegir a uno de esos 4, según su habilidad: Xian domina las armas blancas, Logan las arrojadizas, Sam las de cuerpo a cuerpo y Purna las de fuego. No importa la elección, pues la historia es siempre igual: hay que ayudar a los otros a salir de esta, a base de cumplir encargos: buscar objetos, despejar zonas clave, etc.

JUGAMOS EN PRIMERA PERSONA, en un entorno abierto que invita a explorar, sea a pie o en las escasas camionetas. La mayoría del tiempo vemos zombis, pero también hallamos armas, ítems y nuevas personas que nos encargan tareas, las cuales pueden ser imprescindibles para avanzar en la trama o útiles para ganar ex-







ÉCHAME UNA MANO, PRIMO

Nosotros no somos los únicos supervivientes en esta masacre, pero los demás no son inmunes a los mordiscos de los zombis... Así pues, nos toca a nosotros solucionar todas las papeletas pendientes en la isla.

1. HAY VARIAS BASES donde se agrupan los humanos. Allí podemos comprar objetos, mejorar los que tenemos o acceder a un mapa que nos permite viajar instantáneamente a otros puntos clave.
2. LAS MISIONES son encargadas por los refugiados. Algunas son imprescindibles para superar la trama, mientras que otras simplemente nos recompensan con puntos de experiencia, objetos o "parné".
3. LA MECÁNICA de las misiones suele consistir en viajar a algún lugar para recoger un objeto o activar algún aparato, aunque ocasionalmente nos tocará escoltar a algún individuo o eliminar concentraciones de enemigos.



Purna

Aunque aquí aparezca con este "navajote", en realidad esta ex-policía australiana es la experta en armas de fuego del grupo. Falta le harán...

Por Daniel Quesada

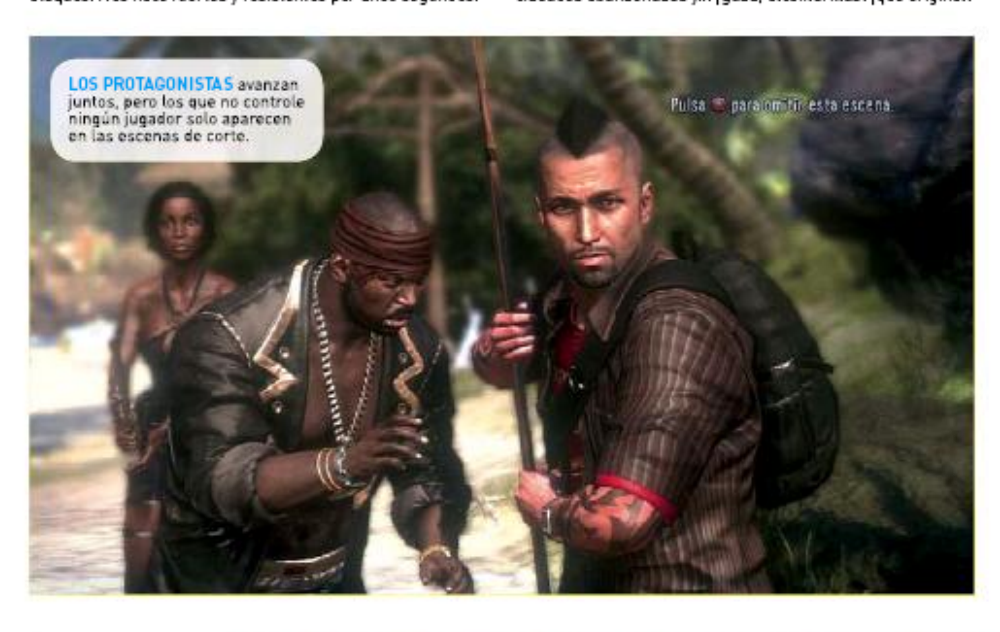




EL MODO FURIA se puede activar tras acumular muchos ataques. Nos hace fuertes y resistentes por unos segundos.



LOS ENTORNOS que visitamos incluyen playas, hoteles, ciudades abandonadas y... ¡guau, alcantarillas! ¡qué original!



LOS PROTAGONISTAS avanzan juntos, pero los que no controle ningún jugador solo aparecen en las escenas de corte.

Diseña a tu héroe

Estos zombis parecerán torpes, pero a medida que avanzamos se vuelven más y más letales. Por eso conviene tener a nuestro "prota" a punto. A base de acumular puntos de experiencia podemos subir de nivel y, por tanto, adquirir nuevas habilidades.



EN EL ÁRBOL DE HABILIDADES asignamos puntos de mejora. Podemos ser más resistentes, contundentes, adquirir más ranuras para armas... Cada héroe tiene árboles distintos.



LAS ARMAS también se pueden personalizar si encontramos la "receta". Aquí tenéis un machete eléctrico, pero también hay cuchillos explosivos, el clásico madero con clavos...

LAS "RAZAS" DE LOS ZOMBIS os sonarán de otros juegos. Los llamados caminantes actúan de forma "normal", pero pronto nos encontramos con los rápidos y agresivos infectados, los enormes embestidores (pantalla de la izquierda) o los ahogados (derecha).





periencia (mirad el cuadro de la derecha). Suena bien, pero en solitario resulta repetitivo... y hasta aburrido. En multijugador LAN u online la cosa gana mucho, gracias en parte a lo cómodo que es añadir o quitar jugadores en plena partida. Las taras técnicas (animaciones artificiales, objetos que atraviesan la pared) cortan algo el rollo y se echan en falta más modos de juego, pero *Dead Island* se defiende a la hora de organizar carnicerías con los colegas.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La personalización** de armas y protagonistas "pican" para seguir explorando.
- **Combatir en grupo** es más dinámico. Añadir y quitar jugadores al vuelo es cómodo.

Lo peor

- **Le falta personalidad** en la dinámica de juego. Todo lo que propone ya está visto.
- **Defectos técnicos** como el "popping", el "tearing" y otros cuantos "ing".

Alternativas

- Los dos **Left 4 Dead** se parecen muchísimo, pero son más lineales y solo salieron en 360. Están a un buen precio.
- **Dead Rising 2** y su nueva secuela **Off the Record** son parecidos, pero en 3ª persona y con humor.

GRÁFICOS Es curioso, pero los zombis son más expresivos que los vivos.	69
SONIDO Voces en inglés y gritos zombi muy creíbles, aunque se hacen reiterativos.	71
DURACIÓN Los 4 héroes y las muchas misiones extra compensan sus 10 horas.	81
DIVERSIÓN Las 2 primeras horas son sosas, pero luego va ganando variedad.	79
PUNTUACIÓN FINAL	**78**

Valoración

Seamos claros: a solas es un muermo. El título está pensado para multiplayer (la gestión de jugadores es buena y la mezcla de clases ofrece combates variados). Aun así, hay carencias gráficas y le faltan ideas. Parece llegar un par de años tarde.



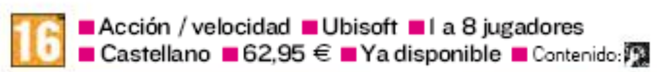




CIUDAD CONCESIONARIO

Pensad en San Francisco como una ciudad repleta, no solo de cuestas y grandes avenidas, sino como un enorme concesionario esperando a que elijáis el coche que más os guste:

1. **HAY 128 COCHES LICENCIADOS** a vuestra disposición, de marcas como Lamborghini, Audi, Ford o Aston Martin. El control es algo arcade, pero se notan las diferencias entre modelos.
2. **SALID DE VUESTRO CUERPO** y echad un vistazo a los carros cercanos. El Pagani Zonda es bestial, pero si queréis reventar al enemigo, pillad un camión o una furgoneta, todo depende.
3. **BUSCAD MISIONES, RETOS O DESAFÍOS** por toda la ciudad para ganar puntos de voluntad con los que acceder a nuevas misiones o comprar impresionantes vehículos.





TANNER tiene que pararle los pies a un peligroso criminal conduciendo todo lo que tenga al menos 4 ruedas.

¡Poseído al volante!

DRIVER SAN FRANCISCO

Si tu coche no tira como te gustaría o la radio no funciona, no lo dudes: sal de tu cuerpo, sobrevuela la ciudad y posee al conductor del "buga" que quieras.

TANNER, EL DETECTIVE PROTAGONISTA, empieza esta aventura sumido en un coma tras un accidente, pero tranquilos, que le viene de perlas en su lucha contra el criminal Charles Jericho. Y es que desde la cama del hospital podemos tomar prestado cualquier bólido que circule por San Francisco entrando en el cuerpo de su conductor (¡sí, habéis leído bien!). Esta increíble habilidad nos permite participar en carreras, desafíos y persecuciones de una forma muy novedosa. Por ejemplo, ¿por qué arañar la pintura de nuestro flamante coche intentando detener a un ladronzuelo? Mejor poseemos al conductor de un gigantesco camión y lo estrellamos contra nuestro objetivo.

LA SENSACIÓN AL VOLANTE ES MUY BUENA. El control retoma el estilo de la primera entrega, con coches pesados, bien diferenciados entre sí y con el derrape como arma. La posibilidad de saltar de coche en coche nos ha encantado, pero como la mecánica de las misiones se repite demasiado, perdemos el interés con las horas.



Tanner

Tras sufrir un accidente y acabar en urgencias, nuestro personaje puede salir de su cuerpo para ocupar el de cualquier conductor de la ciudad.



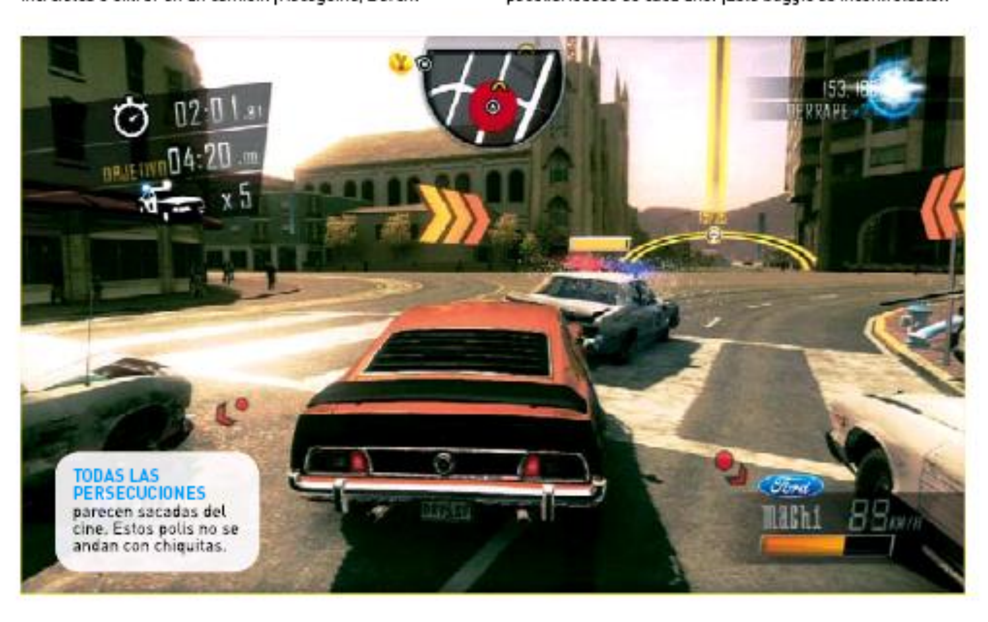

Por Borja Abadíe



COMO EN EL COCHE FANTÁSTICO, podemos hacer saltos increíbles o entrar en un camión. ¡Recógeme, Devon!



LA VARIEDAD DE COCHES nos obliga a adaptarnos a las peculiaridades de cada uno. ¡Este buggie es incontrolable!.



TODAS LAS PERSECUCIONES parecen sacadas del cine. Estos polis no se andan con chiquitas.

San Francisco está que arde

La cantidad de misiones, retos y desafíos que hay repartidos por la ciudad es realmente numerosa. Aunque algunos se repiten demasiado, como las carreras o los desplazamientos de un punto del mapa hasta otro, los hay más originales:



DESACTIVAR BOMBAS nos obliga a ajustar al máximo nuestra conducción. Tenemos que colocar nuestro coche bajo el camión (donde indican las flechas) para conseguirlo.



DESTRUIR OTROS COCHES no puede ser más divertido. Coged el coche que os mole y estampadlo contra el rival para detenerle. Y si no habéis podido, pues coged otro, ¡son gratis!

EL MULTIJUGADOR se vuelve muy alocado con Shift. Ofrece planteamientos originales, como Polis y Ladrones (izq.), en el que se alternan perseguidores, Trailblazer en el que hemos de seguir una estela o Persecución (derecha), una especie de "tú la llevas" a base de colisiones.





En cambio, la conducción siempre es divertida, sobre todo en las persecuciones policiales, que son realmente 'peliculeras'.

Además tiene multijugador para 8 jugadores, con partidas frenéticas y muy locas, en las que tenemos que escapar de 7 perseguidores que pueden cambiar de coche en cualquier momento, por ejemplo. Eso sí, ya os avisamos que el apartado técnico no es para tirar cohetes, con una ciudad bastante escasa en detalles. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Saltar de coche en coche** resulta divertido y le da un ritmo frenético al juego.
- **La conducción** recupera lo mejor de la saga, con los derrapes como protagonistas.

Lo peor

- **La falta de variedad** hace que repitamos la misma mecánica una y otra vez.
- **El apartado técnico** no es ninguna maravilla. La ciudad no está muy detallada.

Alternativas

- **Midnight Club: L.A.** también nos permite conducir libremente por la ciudad, pero no tiene tantas posibilidades.
- **Forza y Gran Turismo** son los mejores exponente en cada consola si buscáis simulación.

GRÁFICOS Las escenas de la historia tienen calidad y los modelos dan el pego.	82
SONIDO Tiene voces en castellano, aunque algunas son demasiado estridentes.	86
DURACIÓN La historia nos lleva unas 10-12 horas, pero el multijugador lo alarga.	83
DIVERSIÓN El cambio de coches está genial, pero sus usos son muy repetitivos.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

Valoración

Se agradece el nuevo enfoque (muy ágil e interesante) y la libertad de acción, pero el resultado es demasiado monótono. Lo mejor es la vuelta a las raíces de la saga (¡derrapes al límite!) y la variedad del multijugador.

Por Rafael Aznar




16 ■ Shoot'em up ■ Codemasters ■ 1 a 12 jugadores ■ Castellano ■ 50,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





EL MANUAL PARA PONER PAZ

El componente arcade es muy marcado, tanto que no sabréis ni de dónde os llueven los tiros:

1. PUNTUACIÓN. Al acabar cada misión, recibimos una calificación en función de los combos realizados: disparos a la cabeza, muertes a traición, uso de granadas y minas... El multiplicador aumenta al encadenar acciones.
2. LOS ESCENARIOS se destruyen en gran medida con el impacto de las balas, lo que condiciona la estrategia y la búsqueda de parapetos y zonas en las que esconderse. Es, sin duda, lo más espectacular y gratificante del juego.
3. LAS HABILIDADES ESPECIALES se pueden activar durante un período limitado de tiempo. Son cuatro: adrenalina (nos vuelve invencibles), proyectiles explosivos, pulso electromagnético y bombardeo aéreo.



¿SABÉIS CONTAR? Os va a hacer falta, con la cantidad de cuerpos que vais a tener que abatir para pacificar estas zonas de guerra.




LA CAMPAÑA consta de 17 misiones llenas de acción. El multijugador, por su parte, incluye partidas a muerte y un cooperativo para dos jugadores.

En medio del fuego cruzado

BODYCOUNT

En la guerra normalmente se enfrentan dos bandos, pero aquí nos esperan hasta tres: militares, milicianos y soldados de una misteriosa organización a la que le gusta meter cizaña.

COMO EL LOBO MÁS SOLITARIO, el anónimo protagonista de este juego debe infiltrarse (en primera persona) en medio de dos guerras civiles, en África y Asia. Su objetivo, desenmascarar a una empresa que está metiendo cizaña para lucrarse. Con un estilo muy arcade y ágil, la pantalla está siempre llena de tiros, dada la presencia de otros tres bandos en la batalla. Lo malo es que la IA tiene altibajos, con rivales que nos ignoran y otros que, en cambio, nos hacen jurar en arameo.

→ LOS TIROTEOS SON MUY DINÁMICOS, gracias al alto grado de destrucción con que cuentan los escenarios, si bien se repiten bastante. Lo mismo sucede con las 17 misiones de la campaña, que apenas duran seis horas, aunque pueden rejugarse para lograr mejores puntuaciones.

Soldado

Estos tipos con torreta os las harán pasar canutas cuando os topéis con ellos y su mal genio.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	72
SONIDO	80
DURACIÓN	70
DIVERSIÓN	74

Valoración El frenesí de acción y destrucción está garantizado, pero el género de los shooters cuenta con alternativas mucho más sólidas y completas.

PUNTUACIÓN FINAL **73**




Por Borja Abadie

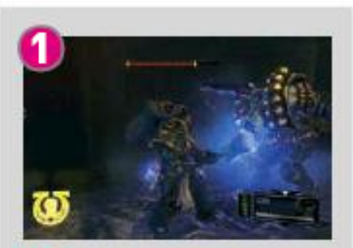
18 ■ Acción ■ THQ ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 62,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

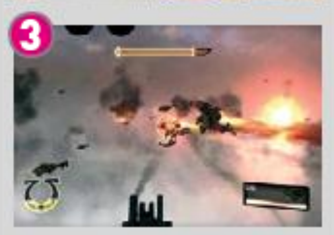


LOS ORKOS han invadido un planeta Forja que la humanidad no puede perder. ¡Ayudadles!




LOS ENEMIGOS son en su mayoría feos, verdes y malolientes. Algunos se esconden en las alturas para dispararnos (izq.) y otros se lanzan como locos a por nosotros (derecha).





COCTELERA DE TOLLINAS

La mayor virtud del juego es que nos ofrece la posibilidad de alternar el tipo de combate (a corta o larga distancia) según la situación que nos rodee:

1. LAS ARMAS CUERPO A CUERPO como la espada sierra, el hacha o el martillo, son la base de todo Marine Espacial. Son perfectas si estamos rodeados de enemigos que se abalanzan contra nosotros. Si además activamos el modo furia, somos más letales aún.

2. LAS ARMAS DE FUEGO van desde simples pistolas a rifles de precisión o escopetas del futuro (con munición térmica que desintegra a los orkos). Son la mejor opción para acabar con los enemigos lejanos y con los orkos que tienen lanzacohetes, por ejemplo. Con el modo furia activado el tiempo se ralentiza para hacérnoslo más fácil.

3. MOMENTOS TÍPICOS del género, como escoltar a un superviviente o acabar con decenas de enemigos usando una poderosa torreta en una fase "sobre raíles" le dan más variedad al desarrollo, y la verdad, se agradece.

Acción en miniatura

WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

Pinta 100 figuritas a mano, crea un escenario de cartón piedra y ponte a pelear. Eso, o tritura orkos tirado en el sofá de tu casa.

■ **LOS MARINES ESPACIALES APARCAN LA ESTRATEGIA** para meterse de lleno en la batalla. En el papel del Capitán Titus, una bestia parda, tenemos que acabar con miles de orkos para salvar a la raza humana. Para lograrlo contamos con armas de fuego como el clásico bólter y con "joyitas" para el cuerpo a cuerpo, como la espada sierra. Esta mezcla de armamento se convierte en el verdadero punto de interés del juego, mezclando tiroteos cámara en hombro con interminables combos con la espada, como en un beat´em up.

→**LA ACCIÓN ES CONSTANTE Y EL RITMO ES ACERTADO**, gracias a la simplicidad para alternar entre los dos estilos de combate. El problema es que, como si de las propias miniaturas del juego original se tratase, ambos estilos han quedado "reducidos". Los tiroteos no se acercan ni en intensidad ni en variedad a los de otros juegos de su estilo (como *Gears of War*) y la acción "espadil" tiene muchas menos posibilidades de lo esperado. Además, la IA se limita a lanzarse a por nosotros (aunque hay que admitir que los orkos nunca fueron muy listos) y el apartado técnico es flojo, por lo que gustará más a los fans de la franquicia y a los que anden buscando ríos de sangre en sus pantallas.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	74
SONIDO	78
DURACIÓN	76
DIVERSIÓN	75

Valoración La mezcla de estilos es interesante, aunque el resultado es algo flojo ya que ambos sistemas de combate se han quedado "cojos".

PUNTUACIÓN FINAL **76**









EL IMPERIO DEL FÚTBOL

En el juego todo se ha organizado alrededor de una ciudad que hace las veces de menú y que debemos ir "construyendo".

1. DISPUTAR PARTIDOS, y sobre todo ganarlos, nos sirve para ir consiguiendo una serie de puntos que se transforman en nuevas instalaciones que se usan en los modos Carrera, como por ejemplo gimnasios, gradas, etc.

2. EN EL CENTRO de la ciudad se disputa la City Cup, a la que entramos a formar parte cuando tenemos un mínimo de puntos. Consiste en partidos callejeros con un equipo que debemos ir formando poco a poco a base de fichar otros jugadores y de ir subiendo de nivel nuestras características.

3. EL TOQUE ARCADE, por lo tanto, está muy presente en todos los partidos. Si bien es verdad que cuando se juega 11 contra 11 la cosa es algo más realista, el resto del juego apuesta totalmente por la "ficción" más absoluta. Por ejemplo, al ganar partidos podemos conseguir bonus para el jugador.

3 ■ Fútbol ■ Electronic Arts ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 39.95 € ■ Ya disponible



EL ESTILO ARCADE prima sobre el realismo, pero a cambio tenemos partidos muy divertidos.




EL CONTROL está muy basado en el uso del puntero, que permite dirigir el balón a un punto exacto. Es una pena que al final sea un poco impreciso en su conjunto.

Callejeros futboleros

FIFA 12

Da lo mismo que tengáis la clase de Messi o que vuestra cintura sea de madera, porque en Wii encontraréis vuestro estilo.

■ **LA SAGA FIFA SIGUE UN CAMINO PROPIO EN Wii,** ofreciendo una vez más una apuesta casi absoluta por el arcade. Aunque no es tan espectacular como el año pasado (no podemos ejecutar súper tiros ni encajar goles desde el centro del campo), el fútbol callejero tiene un peso importantísimo en todo el conjunto. De hecho, todo gira en torno a una especie de ciudad del fútbol (hace las veces de menú principal) que debemos ir ampliando con los puntos que conseguimos al ganar los partidos.

→ **LOS MODOS DE JUEGO SON BASTANTE COMPLETOS,** y en conjunto divertidos. Además de tener todas las ligas y copas de los países europeos, están los típicos modos de progresión, como el Manager (donde podemos ser jugador o entrenador) o "De la calle a los estadios", donde empezamos jugando fútbol callejero para terminar en las grandes ligas. Por supuesto, no faltan los partidos rápidos ni los cientos de licencias que caracterizan a esta saga.

Lo que no nos ha convencido del todo es el control, ya que no es demasiado preciso a la hora de cambiar de jugador, ni tampoco cuando se trata de pasar el balón. Aun así, podemos elegir entre usar sólo el Wiimote o acompañarlo del nunchako. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	90
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	86

Valoración La apuesta por el arcade es total y nos alegramos de que no se esconda. El resultado es un juego divertido y con buena factura técnica.

PUNTUACIÓN FINAL 86











PELEAS DIVINAS

Esta aventura protagonizada por el elegido de Dios deja de lado completos sistemas de evolución de armas para que se las vayamos robando a los enemigos durante la lucha. Así funciona la mecánica de los combates:

1. A MEDIDA QUE AVANZAMOS nos encontramos con nuevos enemigos que, además, van portando diferentes armas. Esto consigue añadirle variedad al modo en el que encaramos los combates para conseguir derrotarlos.

2. PARA ARREBATAR UN ARMA tan solo debemos pulsar un botón cuando dejemos inconsciente a un enemigo. Así lograremos quedárnosla y purificarla. Las hay de diferentes tipos (de disparo, más defensivas, más ofensivas...) para que se adapten mejor a nuestra forma de luchar.

3. LOS JEFES FINALES no llevan un arma que podamos robar. Para poder cambiar de arma durante la pelea aparecen iconos en el escenario que nos permiten seleccionar las que hemos ido encontrando en el juego.

18 ■ Acción ■ Konami ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LAS PELEAS Y LOS SALTOS de este juego esconden un grato regalo para la vista.





LAS SECCIONES DE PLATAFORMAS son bastante abundantes. Gracias al poco común -en el género- desarrollo horizontal, añaden un interesante punto de variedad.

Pega, reza, salta

EL SHADDAI

¿Existen el cielo y el infierno? ¿Cómo serán? Merece la pena imaginarlo siguiendo los pasos del elegido de Dios en una aventura que compensa su manido desarrollo con un diseño único

■ **"Y OS ASEGURO QUE VENDRÉ A CASTIGAR** con gran venganza y furiosa cólera...". El pasaje de Ezequiel que memoriza Jules (Samuel L. Jackson) en Pulp Fiction sirve de prólogo para esta obra basada en la Biblia. Debemos manejar al elegido de Dios en su misión de expulsar de la Tierra a siete ángeles caídos, y lo hacemos con una combinación de saltos y peleas bastante convencional. Destaca porque en lugar de coleccionar armas debemos robarlas a los enemigos según nuestras necesidades o preferencias. Resulta algo repetitivo, pero consigue entretener.

→LAS PLATAFORMAS APORTAN VARIEDAD y abundan más de lo habitual en el género. Combinan secciones 3D con el clásico desarrollo horizontal. Pero *El Shaddai* entra por los ojos: destaca por encima del resto de "hack'n slash", y de casi cualquier juego, gracias a su inspirado apartado artístico. No es su tecnología, sino cómo la usa, en la línea de *Okami*. Preparaos para un onírico viaje por reinos celestiales e infernales, en los que se combinan sobriedad en los detalles, vivos colores, sombras marcadas y llamativos filtros. Cada nuevo nivel atrae la atención del jugador. Unido a una gran banda sonora, nos transporta a un paraíso para los sentidos. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	91
SONIDO	85
DURACIÓN	78
DIVERSIÓN	80

Valoración La original propuesta audiovisual contrasta con un desarrollo algo repetitivo sin llegar a caer en el tedio. Veréis cosas nuevas y ese su gran valor.

PUNTUACIÓN FINAL **82**

PlayStation 3
CLASSICS HD: ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

12 ■ Aventura ■ Sony ■ 1 Jugador ■ Castellano
■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 39,95 €

LAS OBRAS MAESTRAS DE FUMITO UEDA PARA PS2 se reeditan en HD y 3D. En *Ico* controlamos a un joven que debe escapar de una fortaleza, acompañado de una princesa. Los puzles son la clave: el protagonista debe avanzar por cornisas y lugares precarios para llegar a interruptores que abran un camino. Por su parte, *Shadow of the Colossus* nos pone en la piel de un joven que anhela resucitar a una chica. Los combates son muy originales: hay que encontrar la forma de trepar por 16 colosos y derrotarlos con ayuda de una espada, un arco y nuestro caballo. Cada juego dura 7-8 horas. Una gran recopilación, aunque se podría haber pulido más.

Valoración La adaptación a HD no es gran cosa, pero son dos aventuras originales y mágicas que no podéis dejar de jugar. **90**









SHADOW OF THE COLOSSUS nos enfrenta a 16 gigantescas criaturas de piedra. Mágico.



ICO debe interactuar con esta princesa para ayudarla a avanzar por los escenarios.

3DS | DRIVER RENEGADE

12 ■ Acción / velocidad ■ Ubisoft ■ 1 - 2 Jugadores
■ Castellano ■ 45,95 €

LA ESENCIA DE ESTA SAGA se mantiene en el modo historia, algo corto. Empañan el resultado una ciudad vacía y una IA muy limitada. También es algo corto, pero mejora el resultado un longevo modo carrera, lleno de retos de velocidad.



Valoración Un buen juego de coches, que podría haber llegado mucho más lejos depurando algunos detalles técnicos.. **74**

3DS | PACMAN & GALAGA DIMENSIONS

16 ■ Arcade ■ Ubisoft ■ 1 Jugador
■ Castellano ■ 40,95 €

DOS SAGAS MÍTICAS celebran su 30 aniversario con una oda a sus desarrollos. Ofrece versiones clásicas de *Pac-Man* y *Galaga*; remakes modernos con más opciones y mejores gráficos; un plataformas (*Pac-Man*) y un shooter subjetivo (*Galaga*).



Valoración Una entretenida y larga experiencia arcade, que mezcla lo moderno con lo clásico. Bastante recomendable. **78**

PS3 | CHILD OF EDEN

7 ■ Shoot'em up ■ Ubisoft ■ 1 Jugador
■ Castellano (textos) ■ 50,95 €

EL ESPÍRITU DE REZ resucita con esta explosión de color, disparos y música. Ya sea con el mando clásico o con Move, hemos de fijar los blancos y disparar a los virus que se han extendido por el mundo de Edén. La bella factura técnica os sorprenderá.



Valoración Tiene una gran personalidad y estéticamente es brillante, pero apenas tiene cinco niveles. Intenso, pero breve. **80**

3DS | DUALPEN SPORTS

12 ■ Deportes ■ Namco Bandai ■ 1 - 2 Jugadores
■ Castellano ■ 40,95 €

ESTE JUEGO PROPONE que usemos dos stylus a la vez para hacer deporte, aunque no hace falta (la pantalla de 3DS no es multitáctil). Pero lo peor es que todo es demasiado sencillo y cansa pronto. Técnicamente ramplón. En definitiva, fácil de olvidar.



Valoración Lo que se supone que hace único a este juego, los dos stylus, es prescindible. Y en todo lo demás se queda corto.. **62**

PlayStation 3

CLASSICS HD: GOD OF WAR COLLECTION II

18 ■ Acción ■ Sony ■ 1 Jugador ■ Castellano
■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:





UN BUEN LAVADO DE CARA le viene bien incluso al bestia de Kratos, que recupera en HD sus enfrentamientos con los dioses en PSP. *Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta* llegan a PS3 con gráficos visiblemente mejorados, sonido 5.1 y la posibilidad de apreciar los mamporros en 3D estereoscópico.

Por lo demás, ambos títulos son idénticos en su desarrollo, así que ya sabéis lo que os espera: dos grandísimas aventuras de acción salpicadas de puzles y enfrentamientos épicos en las tierras de la antigua Grecia. El paso del tiempo se nota lo justo (si acaso más en los vídeos), así que no os parecerá envejecido en absoluto. Si no disfrutasteis de dos de los mejores juegos de PSP, ahora es el momento.

Valoración A Kratos le sienta muy bien el HD. Aunque no son juegos largos, la acción y las historias son inmejorables.





EL HD se nota sobre todo en los juegos de luces y en el volumen de los personajes.



EL CONTROL se ha adaptado muy bien al mando e incluso incorpora vibración.







EN EL LADO IZQUIERDO de la pantalla se muestran los sub-retos en los que estamos haciendo progresos. Es una buena forma de incentivar que nos esforcemos.

PS3-360 | 12 ■ Lucha ■ Capcom ■ 1-2 jug. ■ Castellano (textos) ■ 12,99 € / 1200 ■ Ya disponible ■ Contenido: 

STREET FIGHTER III THIRD STRIKE ONLINE EDITION

Dicen que a la tercera va la vencida. Para muchos, este es el mejor juego de lucha jamás creado. Y lo han mejorado...

■ **CUANDO EL REINADO DE LA LUCHA 2D** agonizaba, Capcom lanzó un canto de cisne con este juego, en el que 20 luchadores se veían las caras. Además de destacar por su fluidísima animación, llamaba la atención la complejidad de los combates, con los novedosos parrys (si se acerca un golpe a nosotros, pulsamos adelante, lo que anula ese ataque y nos permite responder instantáneamente) como protagonistas. Para los puristas, este es el título más complejo de la saga.

→ **ESTA NUEVA VERSIÓN** añade juego online basado en el sistema GGPO (que garantiza fluidez en los combates, salvo con "ping" muy alto). Además, podemos subir repeticiones a Youtube o participar en duros retos para un jugador. Una pena que la resolución original se vea tan mal en HD.

Q

El personaje más misterioso no deja claro si es robot o humano... pero lo que no da lugar a dudas es la potencia de sus guantazos.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	88

Valoración El sistema de lucha sigue siendo buenísimo y el online va de lujo, pero los luchadores no están equilibrados... y la resolución "canta".

PUNTUACIÓN FINAL **87**

Wii | AYA AND THE CUBES OF LIGHT

3 ■ Puzzle ■ Object Vision ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 1000 Wii Points



UNOS ENORMES CUBOS GALÁCTICOS se han apagado ("po fueno, po fale") y es misión de la joven Aya volver a colocar las unidades de energía en los mismos. Para ello, hay que activar interruptores y pasar de unas plataformas a otras. ¿Fácil? Ni mucho menos, porque a veces nos toca andar en vertical por las paredes o incluso boca abajo. Calcular cómo va a afectar la gravedad en nuestros siguientes movimientos y efectuar los mismos en el momento exacto son las claves en cada uno de los treinta niveles que incluye el juego.

Valoración Superar retos es satisfactorio, pero el control es innecesariamente complicado (¡agitamos el mando para saltar!). **74**

PS3-360 | MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

18 ■ Lucha ■ Warner ■ 1-2 jugadores ■ Inglés ■ 7,99 € / 800 ■ Contenido:



LOS TRES PRIMEROS MORTAL KOMBAT (bueno, el 3 está en su versión *Ultimate*) han sido reunidos para que volváis a vivir sus digitalizados y bidimensionales fatalities. Para la ocasión se ha implementado un modo versus online. La variedad de luchadores es un gran reclamo, si bien el juego por Internet es muy inestable: hay lag y se obliga al segundo jugador a reconectarse si pasamos de un *Mortal Kombat* a otro.

Valoración Es una selección retro interesante, aunque escasean los modos de juego y su online es mejorable. **60**



PS3-Xbox 360 BLOODRAYNE: BETRAYAL

16 ■ Acción ■ WayForward ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 1200 ■ Contenido:

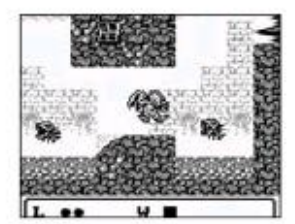
LA "DHAMPIRESA" PELIRROJA RAYNE vuelve a la acción con un nuevo aspecto más 'cartoon', pero las mismas ganas de sangre. Esta vez la acción se desarrolla en 2D, con un planteamiento a medio camino entre el "beat ´em up" y las plataformas que a algunos recordará a los *Castlevania*. Un toque de personalidad muy gracioso es la habilidad de Rayne para morder a los rivales, de forma que podemos recuperar salud o convertirlos en "enemigos bomba", que detonamos cuando queramos. La ¿heroína? tiene una buena selección de ataques, pero a veces es complicado encajarlos en su lugar.

Valoración Rayne se esfuerza por ofrecernos combates vistosos, si bien el control es impreciso en muchas ocasiones. **77**

3DS | GARGOYLE´S QUEST

7 ■ Plataformas / Acción ■ Capcom ■ 1 Jugador ■ Inglés ■ 4 € ■ Contenido:

FIREBRAND, la gárgola que aparecía en *Ghouls´n Ghosts*, protagoniza este clásico de Game Boy. No solo hay que saltar, sino también lanzar llamaradas a los enemigos (hay enormes jefes finales), encontrar items que mejoren nuestras habilidades y explorar ocasionalmente por un mapa elevado.



Valoración Agradecemos que se recupere un título olvidado injustamente: control equilibrado, variedad y música pegadiza. **85**

PERSONAJES



CRIMSON ALLIANCE

Xbox 360 | Precio: Desde 800 - Espacio: 188 Kb

Packs de clase

CURIOSO SISTEMA de adquisición el de este juego. Tanto, que no sabíamos si hablar de él en el apartado de análisis o aquí. Veréis, podéis descargar *Crimson Alliance*. Es un completísimo "action RPG" que bebe de clásicos como *Diablo* o arcades al estilo *Gauntlet*. Una vez lo tengáis, toca descargar vuestra clase de personaje (hechicero, mercenario o asesina), que sí es de pago. Si solo queréis una clase, pagáis 800 Microsoft Points. Si queréis las tres, 1200. Elijáis lo que elijáis vais a disfrutar de todo un juegazo de rol.

VALORACIÓN ★★★★★



VARIOS



RED DEAD REDEMPTION

PS3-XBOX 360

Precio: Gratis

Mitos & Renegados

COMO AGRADECIMIENTO a los fans, Rockstar lanza este pack gratuito para multijugador con 8 personajes (Landon Ricketts, Javier Escuella, etc.) y 14 localizaciones nuevas.

VALORACIÓN ★★★★★



MAPAS



HOMEFRONT

PS3 | 3,99 €

La Roca

DOS ESPECTACULARES MAPAS MULTIJUGADOR vienen de la mano en este pack. El más llamativo es Alcatraz, que nos permite repartir estopa en la mítica prisión abandonada de San Francisco. Pero ojo, que Puente también supone reto. ¿Adivináis a qué puente se refiere?

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



WORMS 2: ARMAGEDDON

PS3-Xbox 360 | 3,59 €/400 c/u

Retro Pack y Time Attack Pack

DOS NUEVOS PACKS se unen a los dos anteriores. Cada uno incorpora 20 misiones, 3 sombreros, 3 lápidas, 3 bancos de diálogos, una ambientación nueva y 12 trofeos. La ambientación del Retro Pack es nuestra favorita.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



BATTLEFIELD BAD C. 2

PlayStation 3 | 29,99 €

Paquete de complementos

TODOS LOS EXTRAS que han aparecido para este título están en este recopilatorio: el Pack Vietnam, el modo Onslaught, las mejoras de Specact y los packs de acceso rápido. Hay para aburrir, pero a un precio que...

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



SNIPER: GHOST WARRIOR

Xbox 360 | 560 - 842 Mb.

Second Strike

EL CONTENIDO EXCLUSIVO DE PS3 llega ahora a Xbox 360. Incluye una nueva campaña para un jugador, el modo Captura la Bandera y tres armas extra: los rifles de francotirador M200 y L96 y una Desert Eagle de calibre alto. ¡Ah! Y el mapa Challenge. Muy completo, sí señor.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS



GOW: GHOST OF SPARTA

La sangrienta aventura que vivió Kratos en PSP llega ahora a PlayStation 3 gracias al recopilatorio *God of War Collection II* (lo tenéis en la sección de novedades de la revista). Para ir abriendo boca podéis probar el primer nivel de este juego y, además, "trastear" con la nueva opción de juego en 3 dimensiones estereoscópicas, siempre y cuando tengáis un televisor compatible. ¿A que Kratos luce muy bien con este nuevo look?



THE GUNSTRINGER

El nuevo juego para Kinect es raro y nos lleva a un Oeste salvaje y muy cómico: nosotros somos un pistolero-marioneta, que ha de combinar tiros con alguna que otra plataforma. Mucha acción os espera en este juego exclusivo para usuarios de Kinect.



SPACE MARINE

Dos momentos muy diferentes del juego se pueden disfrutar en esta demo. Primero, tenemos un enfrentamiento contra una horda de orkos, con 6 armas como ayuda. Después, un recopilatorio de secuencias con el Jump Pack. Para 360 y PS3.

MULTIMEDIA



STREET FIGHTER X TEKKEN

El tráiler que vimos en el E3 ya se puede descargar, para que os vayáis acostumbrando a sus impresionantes gráficos. De propina, los dos tráilers que se hicieron públicos en el pasado Captivate.



ANARCHY REIGNS

No había dado mucho que hablar hasta ahora, pero quizás tras este largo tráiler cambien las cosas para este título. Muestra los diferentes modos de juego... y lo exageradamente bestia que puede llegar a ser.



NBA 2K12

Los mejores jugadores de la NBA se reúnen en este juego que, dada la situación actual de la liga americana, ha decidido recuperar a los mitos del basket. ¡"Magic" y Bird vuelven a enfrentarse en el tráiler!



ALL IS NOT LOST

Este curioso video musical del grupo OK Go es una de las nuevas propuestas que podéis encontrar en el programa Nintendo Video de 3DS. ¡Daos prisa en verlo, que solo estará online hasta el 28 de septiembre!

NOTICIAS

CYBERPUNK AUMENTADO



No ha tardado mucho en llegar la primera expansión para *Deus Ex: Human Revolution*. El Eslabón Perdido es el nombre de este nuevo capítulo, en el que averiguaremos en qué lío se metió Adam durante una misteriosa desaparición de tres días. Llegará a Xbox 360 y PS3 este mismo octubre. Aún no se sabe precio.

SKYRIM CRECERÁ PRIMERO EN 360

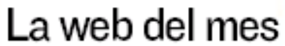
Bethesda ha anunciado que los primeros contenidos descargables para *The Elder Scrolls: Skyrim* estarán disponibles en exclusiva para Xbox 360 durante un mes, una vez haya salido el juego. Después de ese plazo llegarán también a PS3.

UN ERIZO QUE VIAJA EN EL TIEMPO

Sonic CD, el estupendo plataformas que apareció en Mega CD, volverá a la vida estas navidades en PS3 y Xbox 360. Ya sabéis, plataformeo del bueno y saltos en el tiempo en un título que se une al 20 aniversario del erizo. Por cierto, en Sega han dicho que no habrá un episodio 2 de *Sonic 4* al menos hasta 2012, porque ahora están centrados en *Sonic Generations*.

TIEMPOS DE CRYSIS

Crytek ha querido solventar que en su momento no saliera para consola el *Crysis* original. La campaña de este juego saldrá para PS3 y 360 en octubre, con efectos gráficos mejorados respecto a la versión de PC. Eso sí, no habrá multijugador...





UMBRELLA CORPORATION

La web http://www.umbrellasciences.com parece el portal corporativo de unos importantes laboratorios, pero algo parece ir mal... Entrad y dejaos sorprender.

LOS MEJORES
TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

	Juego	Plataforma		Posición anterior	Meses en lista
1	Resident Evil 4	PS2 - GAMECUBE - Wii	R	-	1
2	Metal Gear Solid 4	PS3	↑	7	3
3	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↑	5	5
4	Final Fantasy VII	PSONE	↑	6	9
5	CoD: Black Ops	PS3 - XBOX 360	R	-	1
6	Assassin's Creed La Hermandad	PS3 - XBOX 360	↓	2	10
7	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360	R	-	1
8	Gears of War 2	XBOX 360	↓	4	2
9	Zelda: Ocarina of Time 3D	3DS	↓	1	3
10	Super Mario World	SNES	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 Gears of War 3
XBOX 360
Se acabó la espera. La batalla final entre los humanos, Locust y Lambent acaba de estallar y por fin podemos viajar al planeta Sera. ¡Suerte!
FECHA: YA A LA VENTA

2 Battlefield 3
PS3 - XBOX 360
Este esperadísimo shooter bélico repite posición y continúa siendo uno de vuestros juegos más deseados.
FECHA: OCTUBRE

3 CoD: Modern Warfare 3
PS3 - XBOX 360
Sin cambiar de género, la nueva entrega de la saga reina de la acción bélica está cada vez más cerca. ¡Qué ganas!
FECHA: NOVIEMBRE

4 Uncharted 3
PS3
Qué tendrán las terceras partes para que os atraigan tanto... aunque tratándose de Nathan Drake, la expectación está siempre justificada.
FECHA: NOVIEMBRE

5 Batman Arkham City
PS3 - XBOX 360
Tras dejarnos con la boca abierta en el psiquiátrico de Arkham, el regreso de Batman es todo un acontecimiento.
FECHA: OCTUBRE

La lista de Los Más Esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Deus EX: Human Revolution

La valoración de Hobby Consolas (nº 240) fue de 90.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Una completa experiencia
Andrés Pardo

"Me ha encantado: el primer contacto da una sensación muy buena. Es divertido, variado y su ambientación es brutal".

NOTA 95



Le falta variedad
Johny Marston

"Un gran juego de rol donde puedes elegir entre el sigilo o la acción directa, aunque las misiones se hacen repetitivas".

NOTA 90



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	Super Mario Galaxy 2 (Wii)	97	97/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto"	37/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía"	100/100 "Un clásico incon testable ya desde su salida"	9,2/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras"	100/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso"	10/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto"
2	Red Dead Redemption (PS3 - XBOX 360)	95	96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	97/100 "El Western que siempre hemos soñado"	9,8/10 "Capta perfectamente la estética de los Western"	95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	9/10 "La esencia de GTA plasmada en el antiguo Oeste"
3	Halo: Reach (XBOX 360)	95	96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula Halo"	9,5/10 "La verdadera continuación de Halo 3. Increíble."	95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
4	Portal 2 (PS3 - XBOX 360)	92	90/100 "Uno de los puzles más originales que existen"	37/40 "Su sistema es brillante y te atrapa sin remedio"	95/100 "Hace que el original parezca un simple prototipo"	9,5/10 "La calidad es constante durante toda la aventura"	90/100 "El regreso de Portal es muy gratificante"	9/10 "Una experiencia brillante y totalmente deliciosa"
5	Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)	92	94/100 "Una experiencia cargada de emociones"	37/40 "Vivir esta aventura en una portátil es alucinante"	95/100 "Acerca un gran clásico a los nuevos jugadores"	9,3/10 "Nuestra forma favorita de jugar a esta aventura"	85/100 "La versión definitiva de un clásico"	–/10 Nota aún no disponible
6	Mass Effect 2 (PS3 - XBOX 360)	91	95/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	36/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	95/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados"	9,5/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos"	85/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción	9/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo"
7	Xenoblade Chronicles (Wii)	90	90/100 "El argumento atrapa y la libertad es total"	36/40 "Uno de los mejores RPG que ha pasado por Wii"	90/100 "El mejor RPG japonés de esta generación"	- -/10 "Nota aún no disponible"	90/100 "Un juego de rol sublime que moderniza el género"	9/10 "Una inyección de creatividad para una consola necesitada"
8	L.A. Noire (PS3 - XBOX 360)	89	93/100 "Nos sentimos como auténticos detectives"	39/40 "Sientes como si estuvieras inmerso en una película"	85/100 "Alcanza un gran nivel en un nuevo tipo de aventura"	8,8/10 "Una aventura que no podremos olvidar ponto"	90/100 "Un inolvidable viaje al lado sórdido de Los Ángeles"	8/10 "L.A. Noire es una historia de éxito"
9	Deus Ex: Human Rev... (PS3 - XBOX 360)	88	90/100 "Lo mejor son sus posibilidades de elección"	36/40 "Una excelente mezcla de RPG y shooter"	90/100 "Una gran experiencia que cambia con tus decisiones"	8,5/10 "Coge el espíritu de su predecesor y lo potencia"	85/100 "Una genial aventura, aunque con imperfecciones"	9/10 "Human Revolution es algo más que un gran juego"
10	Call of Duty: Black Ops (PS3 - XBOX 360)	88	96/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online le supera"	39/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos"	85/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	9,0/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	90/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	7/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"

Los juegos de la lista de La Opinión de la Prensa Mundial se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Un shooter diferente
Miquel Martí

"Me encanta. Es un shooter con toques de rol y aventura que da un gran soplo de aire fresco en el panorama de lanzamientos".

NOTA 94



Esperaba mucho más
Roberto Santiago

"Muy aburrido, pausado, personajes acartonados y una ambientación pasable. Ah, y con una línea argumental un poco sosa...".

NOTA 82



Engancha a lo bestia
Pedro Piñero

"Tiene algo que lo hace diferente al resto: consigue mantenerte pegado al televisor... y eso no es fácil de conseguir".

NOTA 80

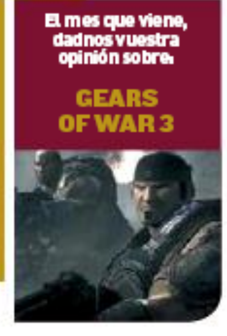


La historia no atrapa
Daniel Isern

"La posibilidad de infiltración le da mucha vida al desarrollo y los gráficos están muy pulidos, pero la trama es regular".

NOTA 76

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:
GEARS OF WAR 3

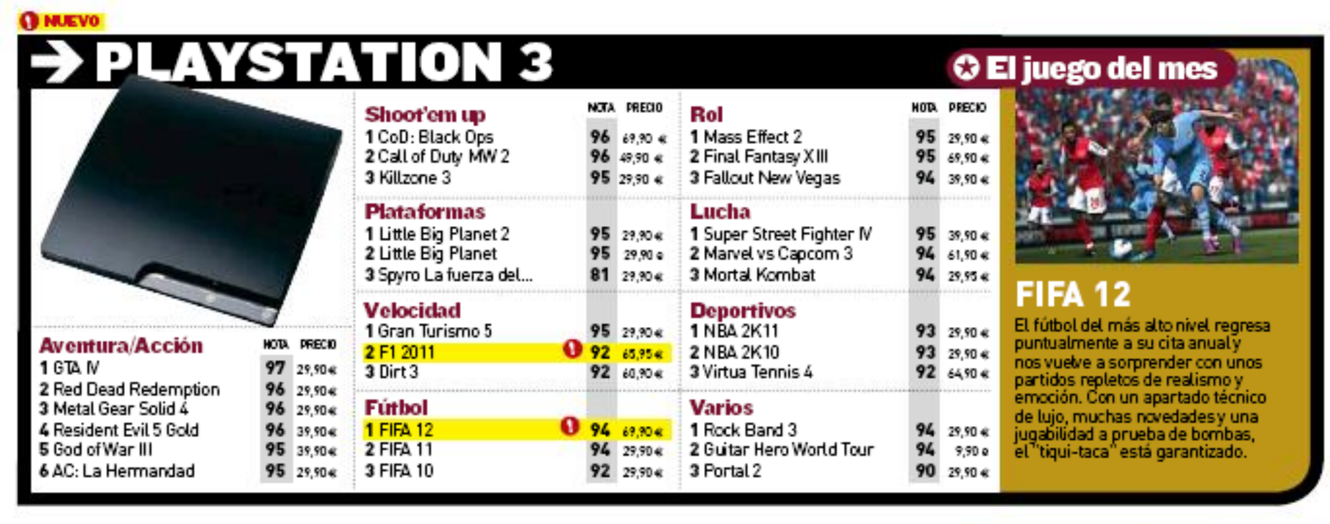




LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

(!) NUEVO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
4 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
5 God of War III	95	39,90 €
6 AC: La Hermandad	95	29,90 €

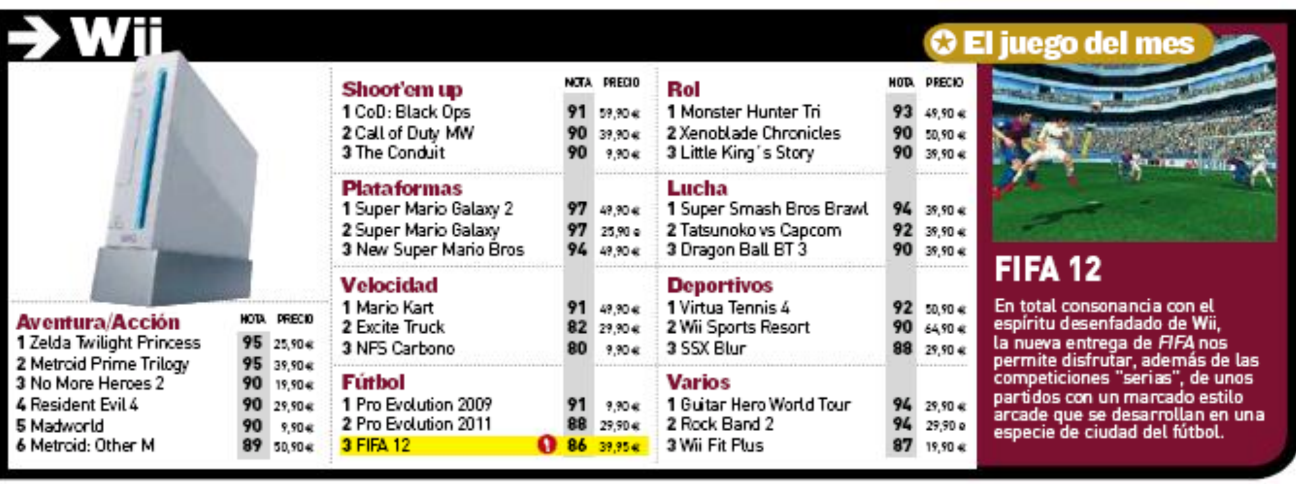
Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	96	69,90 €
2 Call of Duty MW 2	96	49,90 €
3 Killzone 3	95	29,90 €
Plataformas		
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
Velocidad		
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011 (!)	92	65,95 €
3 Dirt 3	92	60,90 €
Fútbol		
1 FIFA 12 (!)	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 FIFA 10	92	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Mass Effect 2	95	29,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	69,90 €
3 Fallout New Vegas	94	39,90 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €
Deportivos		
1 NBA 2K11	93	29,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Virtua Tennis 4	92	64,90 €
Varios		
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

FIFA 12

El fútbol del más alto nivel regresa puntualmente a su cita anual y nos vuelve a sorprender con unos partidos repletos de realismo y emoción. Con un apartado técnico de lujo, muchas novedades y una jugabilidad a prueba de bombas, el "tiqui-taca" está garantizado.



Wii

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Twilight Princess	95	25,90 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	50,90 €

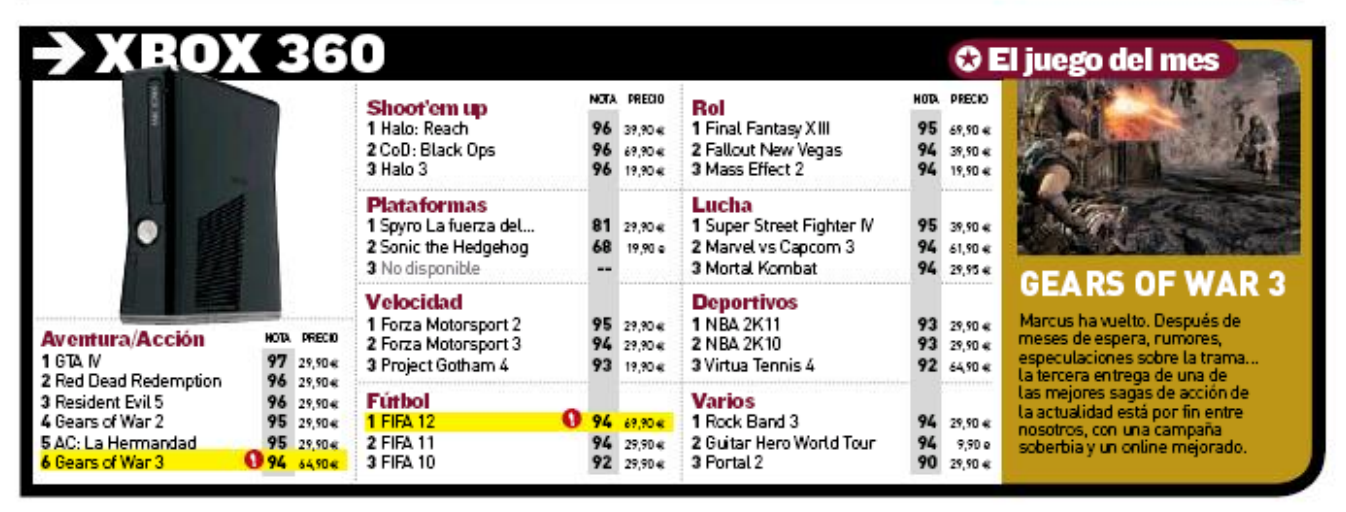
Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €
Plataformas		
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €
Velocidad		
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €
Fútbol		
1 Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2 Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3 FIFA 12 (!)	86	39,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2 Xenoblade Chronicles	90	50,90 €
3 Little King's Story	90	39,90 €
Lucha		
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €
Deportivos		
1 Virtua Tennis 4	92	50,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 SSX Blur	88	29,90 €
Varios		
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

FIFA 12

En total consonancia con el espíritu desenfadado de Wii, la nueva entrega de *FIFA* nos permite disfrutar, además de las competiciones "serias", de unos partidos con un marcado estilo arcade que se desarrollan en una especie de ciudad del fútbol.



XBOX 360

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 2	95	29,90 €
5 AC: La Hermandad	95	29,90 €
6 Gears of War 3 (!)	94	64,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 CoD: Black Ops	96	69,90 €
3 Halo 3	96	19,90 €
Plataformas		
1 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3 No disponible	--	
Velocidad		
1 Forza Motorsport 2	95	29,90 €
2 Forza Motorsport 3	94	29,90 €
3 Project Gotham 4	93	19,90 €
Fútbol		
1 FIFA 12 (!)	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 FIFA 10	92	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XIII	95	69,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 2	94	19,90 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €
Deportivos		
1 NBA 2K11	93	29,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Virtua Tennis 4	92	64,90 €
Varios		
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

GEARS OF WAR 3

Marcus ha vuelto. Después de meses de espera, rumores, especulaciones sobre la trama... la tercera entrega de una de las mejores sagas de acción de la actualidad está por fin entre nosotros, con una campaña soberbia y un online mejorado.





PSP

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90€
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90€
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90€
4 God of War: Chains...	95	29,90€
5 MGS: Peace Walker	94	19,90€
6 Silent Hill Origins	94	19,90€

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90€
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90€
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90€

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90€
2 Crush	90	29,90€
3 Jack & Daxter	88	19,90€

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	19,90€
2 Midnight Club L.A.	91	19,90€
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90€

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90€
2 Pro Evolution 2008	91	19,90€
3 FIFA 08	90	19,90€

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90€
2 Monster Hunter F.U.	92	9,90€
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90€

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90€
2 Tekken 6	93	39,90€
3 Soul Calibur	90	29,90€

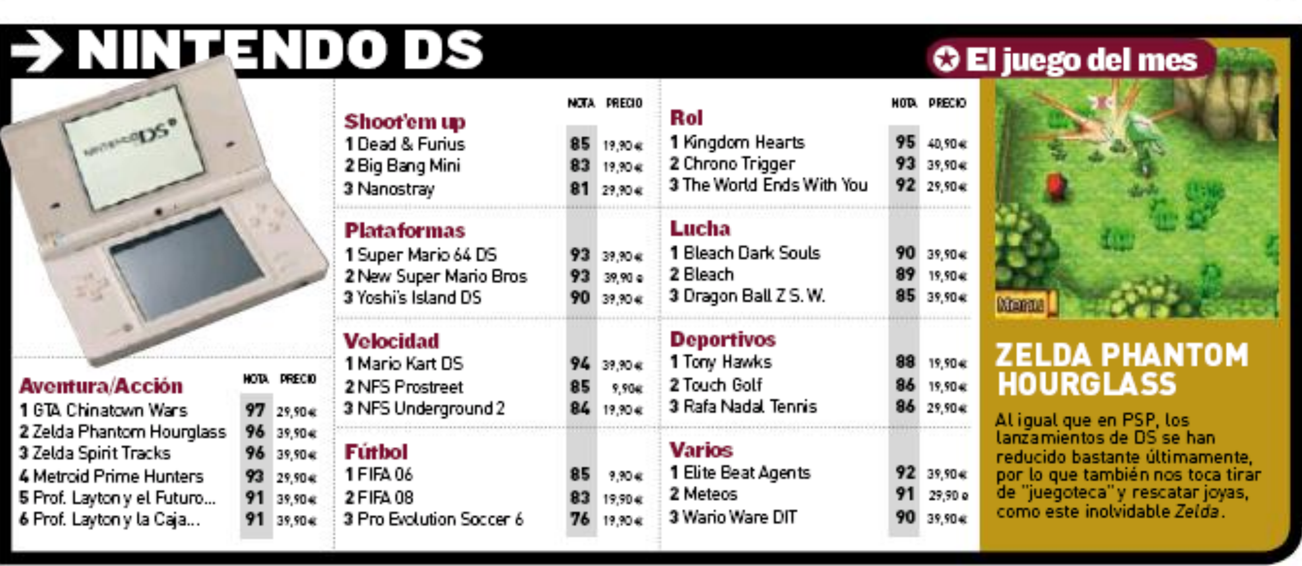
Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90€
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90€
3 Everybody's Golf	87	9,90€

Varios	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90€
2 Gitaroo Man	83	9,90€
3 Ape Academy	81	9,90€

El juego del mes

GRAN TURISMO

Por desgracia, estos últimos meses no están siendo los más prolíficos en lanzamientos para PSP que, aunque ya tiene sucesora en camino, estamos seguros de que aún nos va a ofrecer muchas sorpresas. Mientras llegan, siempre podemos disfrutar de su excelente catálogo, que cuenta con auténticos juegazos de la talla de este simulador de velocidad.



NINTENDO DS

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90€
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90€
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90€
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90€
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90€
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90€

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90€
2 Big Bang Mini	83	19,90€
3 Nanostray	81	29,90€

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90€
2 New Super Mario Bros	93	39,90€
3 Yoshi's Island DS	90	39,90€

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90€
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90€

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90€
2 FIFA 08	83	19,90€
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90€

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90€
2 Chrono Trigger	93	39,90€
3 The World Ends With You	92	29,90€

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90€
2 Bleach	89	19,90€
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90€

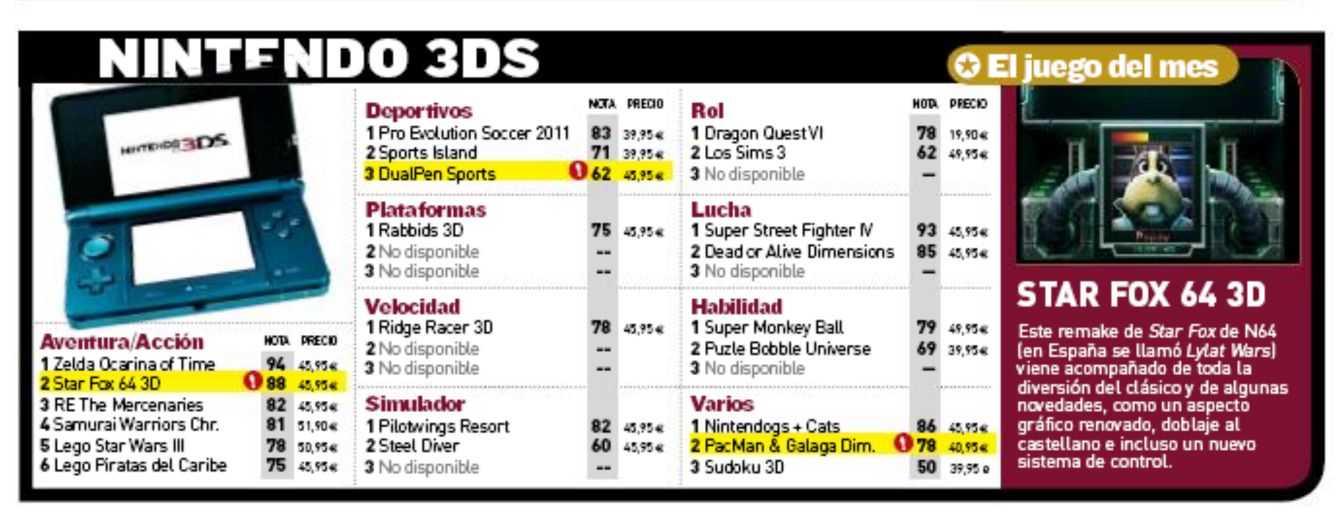
Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90€
2 Touch Golf	86	19,90€
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90€

Varios	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90€
2 Meteos	91	29,90€
3 Wario Ware DIT	90	39,90€

El juego del mes

ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Al igual que en PSP, los lanzamientos de DS se han reducido bastante últimamente, por lo que también nos toca tirar de "juegoteca" y rescatar joyas, como este inolvidable *Zelda*.



NINTENDO 3DS

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95€
2 Star Fox 64 3D (!)	88	45,95€
3 RE The Mercenaries	82	45,95€
4 Samurai Warriors Chr.	81	51,90€
5 Lego Star Wars III	78	50,95€
6 Lego Piratas del Caribe	75	45,95€

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95€
2 Sports Island	71	39,95€
3 DualPen Sports (!)	62	45,95€

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Rabbids 3D	75	45,95€
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Ridge Racer 3D	78	45,95€
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Simulador	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95€
2 Steel Diver	60	45,95€
3 No disponible	--	

Rol	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90€
2 Los Sims 3	62	49,95€
3 No disponible	–	

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95€
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95€
3 No disponible	–	

Habilidad	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95€
2 Puzle Bobble Universe	69	39,95€
3 No disponible	–	

Varios	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95€
2 PacMan & Galaga Dim. (!)	78	40,95€
3 Sudoku 3D	50	39,95€

El juego del mes

STAR FOX 64 3D

Este remake de *Star Fox* de N64 (en España se llamó *Lylat Wars*) viene acompañado de toda la diversión del clásico y de algunas novedades, como un aspecto gráfico renovado, doblaje al castellano e incluso un nuevo sistema de control.

→ TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	Worms 2 Armageddon	800	176 MB



Cthulhu Saves the World
Una alocada parodia de juegos de rol como *Final Fantasy* con Cthulhu como héroe. ¡Tenía que ser indie!

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Kodu Game Lab	400	149 MB
2	Rotor´Scope	240	96 MB
3	Artoon	400	26 MB
4	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
5	Cthulhu Saves the World	240	149 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB
5	Plantas contra Zombis	N/D	N/D



Tomb Raider II
Se ha hecho de rogar, pero la segunda aventura de Lara (para muchos, la mejor) ha llegado al fin a la Store.

CLÁSICOS PS: Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
4	Tekken 2	4,99 €	600 MB
5	Tomb Raider II	4,99 €	600 MB

Canal Tienda Wii

Wii WARE: Juegos nuevos, diseñados para esta consola

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
3	Bomberman Blast	1000 WP	271 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	Sonic the Hedgehog 4	1500 WP	314 Bloques



Chrono Trigger
Aunque avancemos en el tiempo, este sigue siendo uno de los mejores juegos de rol de la Historia.

CONSOLA VIRTUAL: Clásicos de consolas antiguas

1	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	Street Fighter Alpha 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	Super Metroid (SN)	1000 WP	368 Bloques
5	Chrono Trigger (SN)	900 WP	N/D

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
4	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
5	GO Series: Picdun	500 WP	35 Bloques



Dodogo! (DSi)
Resolver puzles se hace más agradable con estos protagonistas tan simpáticos. ¡Salvad a los huevos!

Store PSP

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP

1	Noby Noby Boy	3,99 €	75 MB
2	Super Stardust Portable	3,99 €	29 MB
3	A Space Shooter for 2 Bucks!	1,99 €	47 MB
4	Echoshift	16,99 €	150 MB
5	Flow	7,99 €	174 MB

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Gears of War 3	XBOX 360
2	FIFA 12	XBOX 360
3	Gran Turismo 5	PS3
4	L.A. Noire	PS3
5	Top Spin 4	XBOX 360
6	Singstar	PS3
7	Virtua Tennis 4	PS3
8	Zelda: Ocarina of...	3DS
9	ICO + SOC HD	PS3
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	Gears of War 3	XBOX 360
2	CoD: Black Ops	XB 360
3	Red Dead Redemp...	PS3
4	L.A. Noire	PS3
5	Zelda: Ocarina of...	3DS
6	Super Mario Galaxy 2	Wii
7	Batman Arkham...	XB 360
8	AC: La Hermandad	360
9	FIFA 12	PS3
10	Killzone 3	PS3



David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Gears of War 3	XBOX 360
5	Mass Effect 2	PS3
6	Portal 2	PS3
7	Gran Turismo 5	PS3
8	L.A. Noire	PS3
9	Resistance 3	PS3
10	Zelda: Ocarina of...	3DS



Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Portal 2	PS3
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Little Big Planet 2	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Zelda: Ocarina of...	3DS
9	Marvel vs Capcom 3	360
10	Bastion	XBOX 360

1	Gears of War 3	XBOX 360
2	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
3	L.A. Noire	PS3 - XBOX 360
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360
5	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS CON...

Gore a "cascoporro"

Sangre, vísceras, mutilaciones... ¡cuidado no os salpique!



PS3 - Xbox 360 39,90 €



1 DEAD SPACE 2

Pasar una temporadita encerrado en una nave espacial repleta de mutantes violentos no es un plan idílico para unas vacaciones, pero es lo que ha tocado vivir al bueno de Isaac Clarke. Con semejante panorama, a este ingeniero no le tiembla el pulso a la hora de desmembrar a todo enemigo que se le ponga por delante.



PS3 - Xbox 360 39,90 €

2 MORTAL KOMBAT

En otros juegos de lucha lo normal es aguantar un baile o un chascarrillo tras caer en un combate. Aquí, a poco que te descuides, empiezas a perder partes del cuerpo o te quedas "en los huesos".



Wii 9,90 €

3 MADWORLD

Si ver a Paquirrín en bañador en mitad de una isla desierta os pareció fuerte, esperad a participar en este Reality show, en el que la brutalidad alcanza cotas sorprendentes.



PS3 - Xbox 360 69,90 €

4 DEAD RISING 2

Es cierto que todos hemos vivido situaciones grotescas en las rebajas, pero las que lía Frank West cada vez que pisa un centro comercial son ya de órdago. ¡No se puede ser más bestia!



PS3 - Xbox 360 53,90 €

5 DEAD ISLAND

Vale que son zombis, pero si no respetan ni nuestras vacaciones, que luego no se quejen cuando empecemos a reventarlos en oleadas y con cualquier objeto que nos pille a mano.

MEJORA TU CONSOLA

El cargador único

■ Nombre: Cargador universal
■ Compañía: Blade Representaciones
■ Consola: NDS, 3DS PSP, iPhone, iPad
■ Precio: 14,95 €

Si Sauron necesitó un anillo para dominarlos a todos, nosotros bien nos merecemos un cargador para dominar a todas nuestras portátiles. Este tiene siete clavijas, que permiten cargar todas las portátiles que hay actualmente en el mercado: todas las versiones de DS, 3DS y PSP. Para postre, tiene clavijas USB y miniUSB para otros "gadgets", como un GPS. Además, tiene una clavija de 30 pines de Apple para iPhone e iPad. Pero la traca final es que viene acompañado por un cargador para el coche y permite recargar dos dispositivos a la vez. Es imposible dar más por menos. La única pega, es que no tiene microUSB, actual estándar para móviles. En www.bladerepresentaciones.es



■ Valoración ★★★★

Velocidad bajo control

■ Nombre: Mando Moto GP ■ Compañía: Indeca Business
■ Consola: PS3 ■ Precio: 39,95 €

Cuatro cosas hay que pedirle a un mando: batería recargable, forma ergonómica, botones de calidad y vinculación por Bluetooth. Es decir, las características del Dual Shock 3 oficial. Y los últimos mandos que está lanzando Indeca Business cumplen con los cuatro apartados a unos precios para todos los bolsillos. Tras una edición de los Weenicons, llega un nuevo controlador con licencia oficial de MotoGP. El resultado es un estupendo mando, con un buen diseño y a un gran precio (www.indecabusiness.com).

■ Valoración ★★★★



Al pie del sensor

■ Nombre: Base para suelo Kinect ■ Compañía: 3rd party
■ Consola: Xbox 360 ■ Precio: 9,95 €

Para ofrecer una experiencia de juego inédita sin mandos, Kinect pide algo a cambio: mucho espacio. Puede que a la hora de instalar el sensor hayáis tenido que mover más muebles que en una mudanza o que no tengáis dónde apoyar Kinect. Eso si os cabe en el cuarto. Y las teles planas muchas veces no ayudan en ese sentido... Ya habíamos visto bases para colocar encima de la pantalla, pero también las hay para el suelo, que permiten aún más movilidad para encontrar el lugar idóneo. Es necesario montar sus piezas y se puede regular la altura. Los materiales son algo endebles, pero por poco dinero pondréis Kinect donde queráis. En www.hardcore-gamer.net.

■ Valoración ★★



NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

MANDO PS MOVE — Una nueva forma de control. 39,90 €	VOLANTES G27 DE LOGITECH — El volante de referencia de PS3. 349 €	(NUEVO) MANDO INDECA MOTO GP — Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €	ARCADE STICK STREET FIGHTER — La mejor forma de pelear. 149,99 €	AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 — Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii

VOLANTES VOLANTE CON BASE — Buena opción para conducir. 14,95 €	ACCESORIO Wii MOTIONPLUS — Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO — Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	MANDO LA ROJA — Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	INDUCCIÓN DUAL CHARGER — Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

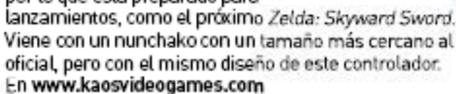
XBOX 360

VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL — Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO — Comunícate sin usar cables. 49,99 €	PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS — Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	BATERÍAS BASE CHARGER — Dos baterías con base. 29,90 €	ADAPTADOR WIRELESS — Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

Para todos los públicos

■ Nombre: Wiimote + Nunchaco edición infantil
■ Compañía: Kaosvideogames ■ Consola: Wii ■ Precio: 39,95 €

Wii se ha perfilado como una consola ideal para jugar en familia. Grandes y pequeños se unen en torno a la consola con varios mandos para compartir experiencias como *Wii Party* o *Wii Play*. Por eso, quizá algún papá quiera un mando especialmente diseñado para los peques. Además de por sus llamativos colores, el mando destaca por un tamaño adecuado para manos pequeñas. Por otro lado, también resulta cómodo para una mano adulta. Lleva el Wiimotion Plus integrado, por lo que está preparado para lanzamientos, como el próximo *Zelda: Skyward Sword*. Viene con un nunchako con un tamaño más cercano al oficial, pero con el mismo diseño de este controlador. En **www.kaosvideogames.com**



■ Valoración ★★★★



El casco que susurraba al cuello

■ Nombre: Headset ■ Compañía: Ardistel
■ Consola: Xbox 360 ■ Precio: 14,95 €

El cuello no está solo para llevar collares. También podemos ajustarle este nuevo headset de Ardistel, basado en tecnología militar. Pegado a la piel, detecta la voz por contacto y ofrece una señal bastante precisa y clara. Sin embargo, tiene dos pegas: para el oído tiene solo un pequeño casco, que aleja bastante la experiencia de un gran headset aislante; y la sensación de tener siempre el dispositivo pegado resulta un poco agobiante. Eso sí, ofrece buena calidad a un precio muy asequible. En **www.ardistel.es**.

■ Valoración ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

CARCASA

Declara la guerra a tu consola

■ Nombre: Gears of War Vault
■ Compañía: Calibur11 (distribuye Koch Media)
■ Consola: Xbox 360 ■ Precio: 89,95 €

Como ya sabéis, por fin Xbox 360 recibe la esperada tercera entrega de *Gears of War*. Se trata de todo un acontecimiento y Microsoft ha preparado una espectacular edición especial de la consola, cuyo mando os mostramos el mes pasado. Pero claro, comprar una nueva máquina y cambiar la que ya tenemos solo por estética seguramente no compense a la mayoría. Sin embargo, vestir de Marcus Phoenix también está al alcance de quienes ya tengan su Xbox (ojo, Slim) desde hace tiempo. Esta carcasa de fácil montaje -dos tornillos que se enroscan con la mano- está decorada a juego con la saga. Además, en un lateral lleva una recreación del Infected Omen que se enciende en rojo cuando nos hieren en el videojuego (es preciso enchufarla a la parte trasera de la consola). El resultado es bastante impresionante. **www.calibur11.com.**

■ Valoración ★★★★






Jofequi
23:56
47%
REPORTAJE
¡POR FIN TODA LA SAGA EN BLU-RAY!
La espera ha terminado. Aquí está la edición definitiva de la saga Star Wars, con la mejor calidad de imagen y sonido, y un montón de extras que volverán locos a los fans.
Lanzamiento: Ya disponible
Precio: 89,95 €
Imagen: Full HD 1080p
Sonido: 6.1 DTS
Extras: 3 discos con más de 40 horas de documentales, nuevas escenas, parodias...
¿ERES FAN DE STAR WARS?
Entra en www.hobbynews.es/noticias/concurso-eres-fan-de-star-wars-20481 y llévate la trilogía completa en Blu-Ray.
STAR WARS
© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados.
Foto Darth Vader: Frank Ockenfels.
Printed and distributed by NewspaperDirect


Jofequi
23:56
47%
REPASAMOS LOS MEJORES JUEGOS BASADOS EN LA SAGA STAR WARS
LA FUERZA NOS ACOMPAÑA
Por fin tenemos la saga galáctica en Blu-Ray. ¿Y qué es mejor que disfrutar de estas seis películas en alta definición y totalmente remasterizadas? Lo único que se nos ocurre es convertirnos en sus protagonistas...
Printed and distributed by NewspaperDirect

REPORTAJE



La Guerra de las Galaxias

La película que lo empezó todo; una aventura espacial que ha hecho historia tanto en el cine como en las consolas.

1. Tatooine

El planeta donde viven Luke y Ben Kenobi está "clavado" en los primeros niveles de *SUPER STAR WARS.* Podemos recorrer las dunas a bordo de un deslizador, subir en el sandcrawler de los Jawas y visitar el puerto espacial de Mos Eisley.



SUPER STAR WARS
1993 - SUPER NINTENDO
Dónde conseguirlo: Consola virtual Wii





2. La cantina

Ningún lugar mejor para encontrar una nave rápida y una tripulación discreta. *STAR WARS* en Master System era una versión mejorada del juego de NES, con niveles muy coloridos y fieles al film. Aquí tenéis a Greedo y la banda.



STAR WARS
1991 - MASTER SYSTEM
Dónde conseguirlo: Segunda mano

3. La Estrella de la Muerte

El asalto final a esta gran estación de combate aparece reflejado en muchos juegos, pero ninguno tan espectacular como el escenario de *ROGUE LEADER.* Esta secuela de *Rogue Squadron*, exclusiva para GameCube, podía jugarse desde el exterior de nuestro X-Wing o dentro de la cabina. Los modelos, la banda sonora y la velocidad son perfectos, y solo echamos en falta que la voz de Kenobi resuene en nuestra cabeza antes del disparo final.



STAR WARS. ROGUE LEADER
2002 - GAMECUBE
Dónde conseguirlo: Compatible con Wii

STAR WARS
EPISODIO V

El Imperio Contraataca

Más oscura, adulta, y con uno de los momentos más emocionantes de la historia del cine... ¿quién es Darth Vader?

AÑO: 1980
DIRECTOR: Irvin Kershner
BLU-RAY: Se han limpiado las secuencias en las que aparecen sables láser, con colores más vivos. También aparece una secuencia adicional en Hoth.

1. La batalla de Hoth

El enfrentamiento entre los snowspeeder rebeldes y los andadores es el mejor arranque posible para ***SHADOWS OF THE EMPIRE,*** un cartucho protagonizado por un nuevo personaje, Dash Rendar, que narraba eventos paralelos a la película.



SHADOWS OF THE EMPIRE
1996 - NINTENDO 64
Dónde conseguirlo: Segunda mano

2. El campo de asteroides

A decir verdad, el Halcón Milenario es una de las naves más desaprovechadas en los juegos de la saga. Por suerte, en ***EMPIRE STRIKES BACK,*** de NES, podíamos pilotarlo a través de un campo de asteroides... aunque C3PO diga que las posibilidades de supervivencia son escasas.



THE EMPIRE STRIKES BACK
1991 - NINTENDO
Dónde conseguirlo: Segunda mano

3. Duelo de sables de luz

Han Solo estaba congelado en carbonita, y nuestro entrenamiento Jedi aún estaba incompleto, pero no era momento para rendirse. En ***SUPER EMPIRE STRIKES BACK*** se repetía el duelo de espadas entre Luke Skywalker y Darth Vader, con un final muy revelador. Aunque nuestros movimientos estaban un poco limitados, el apartado técnico era de lo mejorcito que habíamos visto en una consola para la época.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK
1994 - SUPER NINTENDO
Dónde conseguirlo: Consola virtual Wii

STAR WARS
EPISODIO VI

El Retorno del Jedi

El final de la saga disfrutaba de unos efectos alucinantes en su día, pero este Blu-Ray es la prueba de que se pueden mejorar.

AÑO: 1983
DIRECTOR: Richard Marquand
BLU-RAY: Vemos nuevas criaturas en el palacio de Jabba (que también es más grande), más naves en la batalla final... ¡Y los ewoks parpadean!

1. El palacio de Jabba



LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY
2006 - PS2, Wii, XBOX 360
Dónde conseguirlo:
Disponible en tiendas

El Rancor es una criatura temible, que está a punto de acabar con Luke Skywalker al comienzo de la peli. Pero en ***LEGO STAR WARS II***, este enfrentamiento no es tan dramático (aunque sigue siendo igual de divertido) y se puede hacer con decenas de personajes diferentes.

2. La batalla de Endor

Sabemos que los ewoks no son los personajes favoritos de muchos fans. Por eso vamos a disfrutar a tope dándoles caña, metidos en la piel de un Sith, en el nivel descargable de ***EL PODER DE LA FUERZA II.***





EL PODER DE LA FUERZA II
2010 - PS3, XBOX 360
Dónde conseguirlo:
Disponible en tiendas

STAR WARS. RETURN OF THE JEDI
1984 - ATARI
Dónde conseguirlo:
Segunda mano



3. La segunda Estrella de la Muerte

La recreativa ***RETURN OF THE JEDI*** solo contaba con tres niveles (la carrera de moto jets, el andador AT-ST, y este espectacular asalto a la Estrella de la Muerte a los mandos del Halcón Milenario). Las versiones domésticas eran bastante flojas, pero cualquier defecto técnico se puede compensar con un poco de imaginación... Nien Nunb y Lando Calrissian pasando "demasiado cerca" de las estructuras imperiales, mientras les persigue un escuadrón de cazas TIE...

STAR WARS
EPISODIO I

La Amenaza Fantasma

Casi 20 años después del Retorno del Jedi, la saga regresa a los cines. Esta fue la película que puso de moda las "precuelas".

AÑO: 1999
DIRECTOR: George Lucas
BLU-RAY: El maestro Yoda ya no es una marioneta, sino que está completamente realizado por ordenador y sus movimientos son más naturales.

1. Nave de la Federación

El juego "oficial" de la película era una aventura en perspectiva cenital en la que controlábamos a los Jedi. *THE PHANTOM MENACE* tenía algunos puzles interesantes, aunque por lo general no estaba a la altura de la peli. Algunas secuencias, como el inicio en la nave de control de droides, sí captaban el espíritu de esta precuela.



SW EPISODE I. THE PHANTOM MENACE
1999 - PLAYSTATION
Dónde conseguirlo: Segunda mano



EPISODE I. BATTLE FOR NABOO
1999 - NINTENDO 64
Dónde conseguirlo: Importación de segunda mano

2. Carrera de vainas

Qui Gon Jinn dice que las vainas son "rápidas y peligrosas", pero a nosotros nos encantan, tanto en la recreativa de Sega, como en *STAR WARS RACER*. Este juego de velocidad tuvo una secuela para PS2, *Racer Revenge*, y también una versión de "carreras locas", *Super Bombad Racing*, pero nada como el original.



SW EPISODE I. RACER
1999 - N64, Dreamcast
Dónde conseguirlo: Segunda mano

3. La batalla en el cielo de Naboo

Era una secuela "no oficial" de *Rogue Squadron*, en la que controlábamos el Naboo Starfighter y otras naves de superficie. *BATTLE FOR NABOO* no llegó a salir en nuestro país, aunque sí que pudimos manejar esta nave gracias a un código secreto para *Rogue Squadron* y en el juego *Starfighter*, que apareció un poco después para PS2. Aunque la secuencia de La Amenaza Fantasma es corta y un poco confusa, en el juego mejora bastante ¡y no está el horrible doblaje de Anakin Skywalker!

STAR WARS
EPISODIO II

El Ataque de los Clones

Las mejores historias de amor son las que acaban con una batalla épica entre clones, robots y caballeros Jedi.

AÑO: 2002
DIRECTOR: George Lucas
BLU-RAY: Fue la primera peli rodada en formato digital, y eso se nota en la definición y los colores. El formato de pantalla es aún más panorámico.

1. Las calles de Coruscant

Jango Fett, el padre de Boba, es uno de los personajes más molones del Episodio II. En *BOUNTY HUNTER* le controlamos durante los hechos anteriores a la peli, aunque algunos escenarios, como el planeta-ciudad de Coruscant, coinciden. Técnicamente estaba bastante bien, pero conviene advertir que la dificultad se disparaba en algunos momentos (sobre todo en los saltos con el jet pack).



BOUNTY HUNTER
2002 - PLAYSTATION 2, Wii
Dónde conseguirlo:
Segunda mano

2. Jedis rodeados

Pese a que *CLONE WARS* estaba centrado en el control de vehículos, como los tanques de la República o las naves de transporte de clones, también podíamos acompañar a los caballeros Jedi. Las peleas de Mace Windu contra cientos de robots nos daban una idea del poder de estos "guardianes de la paz". Los movimientos eran un poco bruscos.



STAR WARS
THE CLONE WARS
2002 - GAMECUBE
Dónde conseguirlo:
Compatible con Wii



STAR WARS BATTLEFRONT
2004 - PLAYSTATION 2, XBOX
Dónde conseguirlo:
Segunda mano

3. El desembarco de los clones

Pandemic Studios desarrolló un juego de combate global, en el que podíamos manejar tropas y vehículos de diferentes momentos de la saga. *STAR WARS BATTLEFRONT* también tenía un escenario en el planeta Geonosis, donde podíamos apoyar tanto a los clones, como a las tropas de la Federación de Comercio. La sensación de participar en un conflicto a gran escala estaba muy lograda, y además incluía multijugador online.



La Venganza de los Sith

La saga se cierra con el nacimiento del Imperio, el exterminio de los Jedi y Anakin seducido por el reverso tenebroso.

AÑO: 2005
DIRECTOR: George Lucas
BLU-RAY: Es la más moderna, y por tanto la que menos retoques necesitaba, pero aún así ha sido remasterizada, con correcciones en el color y sonido.

1. Asalto en Kashyyyk

Por primera vez vimos el planeta natal de Chewbacca. En la película, Yoda tiene que escapar antes de que los clones ejecuten la orden 66. Pero en *REPUBLIC COMMANDO* los hechos son anteriores, durante el desembarco de la República. Otro gran juego de Pandemic, en el que controlamos a clones de élite en perspectiva subjetiva.





SW. REPUBLIC COMMANDO
2005 - XBOX
Dónde conseguirlo: *Segunda mano*

2. General Grievous

Está basado en la serie de animación, aunque alguno de los combates que refleja son contemporáneos al Episodio III. *THE CLONE WARS: LIGHTSABER DUELS* aprovechaba bastante bien el control por movimientos, y los gráficos "cartoon" eran muy sólidos.



STAR WARS THE CLONE WARS
2010 - Wii
Dónde conseguirlo: Disponible en tiendas

3. El duelo final

Obi Wan Kenobi y Anakin Skywalker dejan de ser maestro y aprendiz para convertirse en enemigos. El juego sigue fielmente el desarrollo de la película, y nos obsequia con un final muy emotivo. *EPISODE III: REVENGE OF THE SITH* lucía unos gráficos cuidados y un buen control, aunque se podía terminar en cinco horas. Por suerte, podíamos repetir el enfrentamiento final hasta hartarnos gracias a uno de los modos extra, que también soportaba dos jugadores.



SW EPISODE III. REVENGE OF THE SITH
2005 - PS2, XBOX
Dónde conseguirlo: Segunda mano

STAR WARS Otros juegos de la saga

En un universo tan rico, caben juegos con historias paralelas (o anteriores) a las que aparecen en las películas. Estos son algunos...

Dark Forces

Se trata de una saga protagonizada por Kyle Katarn. ***DARK FORCES*** era uno de los primeros "shoot´em up" que aparecieron tras la estela de *Doom*, pero las siguientes entregas (*Jedi Knight, Outcast y Jedi Academy*) *mejoraron con toques de aventura.*





1995 - PLAYSTATION
Dónde conseguirlo: Segunda mano

Rebel Assault II

Casi una película interactiva, que a lo largo de dos CD alternaba niveles de vuelo, disparo y una carrera de moto jets. ***REBEL ASSAULT II*** se terminaba en un suspiro, pero cuando apareció las secuencias de vídeo real eran "lo más". De hecho, estaban rodadas con material que se usó en las pelis.



1995 - PLAYSTATION
Dónde conseguirlo: Segunda mano

SW KOTOR

Mucho antes del Imperio, los caballeros Jedi y los señores del Sith se enfrentaban por el control de la galaxia. ***KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC*** era un brillante juego de rol de Bioware, que no necesitaba la presencia de ningún personaje conocido para transmitir una ambientación perfecta. La secuela, también exclusiva de Xbox, no era un juego tan "redondo".



2003 - XBOX
Dónde conseguirlo: Segunda mano

SW Kinect

¿Quién no ha soñado con manejar un sable láser o utilizar la Fuerza? Pues con ***STAR WARS KINECT*** podremos hacerlo, además de pilotar alguna de las naves de las seis películas, sin necesidad de utilizar el mando. Sólo con Kinect y los movimientos de nuestro cuerpo.





2011 - XBOX 360
Dónde conseguirlo: Pronto en tiendas

CONCURSO

GEARS OF WAR 3

Participa en este sorteo y llévate este exclusivo pack:

- TELEVISIÓN SAMSUNG LCD de 40"
- XBOX 360 Edición COLECCIONISTA
- EDICIÓN ÉPICA de GEARS OF WAR 3
- PÓSTER firmado por CLIFF BLESZINSKI



BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 26 de octubre de 2011.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a losganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases,será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

Cómo participar

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al **número 27363** poniendo: **gears241 + una palabra** que defina nuestra revista **+ tus datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido).
Axel Springer España S.A. Teléfono: 902 111 315
www.axelspringer.es
C/Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035 Madrid.
Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde





TERRORDROME es un orginal juego realizado por un fan de las películas de terror, que incluye a conocidos personajes del género en un juego de lucha "uno contra uno". Solo está para PC y por supuesto es gratis.

Señoras, señores... ¡¡Aquí estoy!! Lo prometido es deuda, por fin me muestro tal cual, sin máscaras ni tapujos. ¿Qué pasa? ¿A qué vienen esas caras? ¿No era lo que esperabais? No sabe uno cómo acertar...

El terror a la gresca

@ ¡Hola, Yen! ¡Os sigo desde hace 3 años y no puedo parar de comprar vuestra genial revista! Sois los mejores. El otro día jugué en casa de un amigo a *Terrordrome* y flipé... vale que no es un juego de nueva generación pero me pareció súper adictivo y curioso, ¡Todos los personajes de terror en un juego de lucha al puro estilo *Mortal Kombat*!

¿Se sabe algo de crear un juego de estas características para PS3? Me encantaría que hiciesen algo así.

Desde luego estaría genial. Pero ten en cuenta que se trata de un juego de un fan. Si alguien tuviera que hacerse con las licencias de todos esos personajes (cada uno de su padre y de su madre, como diría aquel) lo iba a tener complicado.

Sonia Huertas

Le encanta Abe y Oddworld

@ Hola, Yen, ¿qué tal? Me llamo Paco y tengo algunas preguntas a las cuales me podrías echar una mano. Soy un fan de la saga *Abe´s* y de los habitantes de Oddworld. He leído por algunas webs (entre ellas Hobbynews) que preparan un regreso en formato digital para algunos de los juegos de Oddworld Inhabitants.

¿Qué se sabe con respecto a las versiones de Xbox 360?

De momento, nada. Se está hablando solo de las versiones para PS3 y PS Vita.

¿Qué tienes que contar de la compañía? Hace tiempo que no se sabe de ella y he oído que se dedican a hacer pelis. ¿Es cierto esto o tienen algún juego en mente?

No tengo noticias de sus inquietudes cinematográficas. De momento parecen contentos



ODDWORLD, con los juegos, *Stranger´s Wrath* (en la imagen) y *Munch´s Oddysee*, llegará a PSVita. El primero lo hará también a PS3. De esta forma el mundo de Abe volverá a ponerse de moda. Llegarán en formato digital.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

con las versiones digitales de *Oddworld*, no han hablado de ningún proyecto más.

■ Compré hace un mes la versión de *Munch's Oddysee* y cuál fue mi sorpresa al descubrir que al jugar en una Xbox 360 no se escuchan bien los diálogos. Mirando en xbox360.com anuncian que no van a hacer mas actualizaciones con retrocompatibilidad y que la actualización para ese juego, trae ese fallo y no la van a arreglar. ¿Qué opinas de la retrocompatibilidad ahora que Microsoft la ha dejado de lado?

Son estrategias de negocio. Sony ya ha tomado decisiones al respecto hace tiempo. La retrocompatibilidad supone un gasto añadido al hardware que al no incluirlo pueden evitarse, y a la vez pueden obtener beneficios vendiendo sus juegos antiguos en las tiendas virtuales. Una política discutible desde el punto de vista del usuario, pero comprensible desde el de la propia compañía.

■ Y, por último, una pregunta de mi novia ¿Hay posibilidades de que salga *Los Urbz 2*? Si no, dile algunos juegos parecidos a éste, que no sean *Los Sims* ni *My Sims*. Un saludo, gracias y enhorabuena por la revista.

Pues dile a tu novia que de *los Urbz* hace tiempo que no hay nada. Y tipo *Sims*, poca cosa que no sean todas sus versiones, la verdad, lo más parecido es *Animal Crossing* en Wii. Algo hay en iPad y iPhone también.

Francisco Jesús Nuñes Tamallo

« LA RETROCOMPATIBILIDAD SUPONE UN GASTO EXTRA EN HARDWARE QUE LAS COMPAÑÍAS ESTÁN EVITANDO »

En busca de juegos de rol

@Hola, Yen. Desde que tengo mi PS3 compro todos los meses tu revista. Es la primera vez que escribo y me gustaría que me respondieras a algunas preguntas, principalmente sobre juegos de rol y acción. Gracias.

■ ¿Se sabe algo sobre algún juego nuevo de la saga *Fallout*?

Nada, de momento.

■ ¿De qué tratará *Resident Evil: Operation Raccoon City*?

Va a ser un juego de acción en tercera persona, en el que después de elegir a uno de los personajes disponibles, tenemos que sobrevivir en una Raccoon infestada de zombis, con el elemento cooperativo como seña de identidad en el desarrollo. Los acontecimientos son paralelos a los que se contaban *Resident Evil 2*, así que sus personajes aparecerán a veces.

■ ¿Tendrán multijugador online los juegos *The Elder Scrolls V: Skyrim* y *Bioshock Infinite*?

No parece probable.

■ ¿Con que nota puntuasteis los juegos *Bioshock*, *Bioshock 2* y *Fallout 3*?

94 los tres.

■ Para terminar, ¿qué juegos de rol me recomendarías para PlayStation 3?

Pues mira que opciones tan distintas dependiendo de tus gustos: japonés clásico, *Final Fantasy XIII*, ciencia ficción adulta, *Mass Effect 2*, medieval europeo, *Dragon Age Origins*, apocalíptico, *Fallout New Vegas*. Elige. Cualquiera de ellos es excelente en su terreno.

Carlos López



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY nos meterá de lleno en el universo Resident a través de un juego de acción y supervivencia con especial peso en el modo cooperativo. Llegará a finales de año a PS3 y Xbox 360.

Fan de Mortal kombat

@¡Hola, Yen! Soy un lector desde hace tiempo y me gustaría que me respondieras las siguientes preguntas:

■ ¿Habrá algún *Mortal Kombat* para 3DS?

De momento no se ha dicho nada. Lo último de la saga es el *Arcade Collection* para PS3 y 360, que incluye *Mortal Kombat*, *MK 2* y *Ultimate MK 3*.

vuestra OPINIÓN



Felicidades, Hobby Consolas

Jorge Albalate García

Felicidades Hobby Consolas, me parece increíble que ya hayan pasado 20 años, han pasado tantas cosas, han salido tantos juegos y tantas consolas nuevas... Siempre habéis conseguido resolver mis dudas y la de todos los lectores, vuestras críticas me han ayudado mucho en momentos de duda, vuestros reportajes me han dejado sin palabras e incluso vuestros pósters han decorado mi cuarto. Habéis hecho tantos esfuerzos y tan buen trabajo que nunca me he lamentado de comprarme la revista, aun recuerdo cuando conseguí la primera. Hará ya algunos años, yo estaba enfermo y le dije a mi madre que me trajese algún crucigrama, la sorpresa fue cuando me trajo esta revista, mientras la leía detalladamente me di cuenta el buen regalo que me hizo mi madre, desde ese día llevo comprándola todos los meses, ¡¡y seguiré haciéndolo los próximos 20 años...!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Pues dale las gracias a tu madre. Todos los meses me enviáis alguna carta de felicitación, y qué mejor que el número del 20 aniversario para aprovechar este espacio y darnos, en esta humilde sección que lleva desde el número 1, nuestro particular homenaje. Gracias de corazón a todos los que escribís todo los meses para preguntar, protestar, reivindicar, felicitar, bromear, criticar, cuestionar... Como miembro fundador de Hobby Consolas os invito a que lo sigáis haciendo.

vuestra OPINIÓN

20 años

Aritz Jauregi (Pamplona)

Parece mentira que hayan pasado 20 años desde aquel mítico primer número de Bart Simpson... Recuerdo perfectamente que fue volviendo de un entrenamiento en el autobús cuando un amigo la sacó de la mochila (el análisis del *Sonic*, el *Batman* de GB, la sección de trucos...). Y desde ese momento los videojuegos (y en consecuencia Hobby Consolas) y mi vida han ido de la mano. Y es que puedo recordar, y no exagero, casi cada portada, cada artículo o cada análisis como si fueran la primera vez que los leo y los asocio a capítulos de mi vida... La portada de *Jurassic Park* "rasgada" volviendo del cine en el coche de mis padres, la guía de *Final Fantasy VII* que me la empollé de arriba abajo en un verano en el pueblo, los míticos vídeos (Pura dinamita, el Mega CD...) alucinar con el reportaje del *EA Soccer*, terminarme el *Metal Gear* un sábado de resaca tras una fiesta universitaria... son tantos los recuerdos que no terminaría nunca. Y es por todo esto, porque hemos crecido juntos y por mucho más por lo que humildemente me considero casi un miembro más de Hobby Consolas, o mejor dicho, os considero más bien a vosotros un miembro de la familia. Felicitaros por el trabajo que hacéis, daros las gracias por haber estado ahí estos veinte años y espero que sean por lo menos otros veinte más.

Yen: Sin palabras me has dejado. Gracias a ti, de corazón.



¿Habrá *Sonic & Sega All Stars Racing* para 3DS?

De momento, en 3DS solo se ha anunciado *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*. No lo descartes.

Hay un amigo que me dice que compre el *CoD Modern Warfare 2* para DS, pero yo quiero el *Black Ops* para la misma consola. Entonces, ¿cuál me recomiendas?

A mí no me convence ningún *Call of Duty* en DS, pero si me tengo que quedar con alguno, casi sería el primer *Modern Warfare*. Entre los dos que dices, *Black Ops*, por decirte alguno.

Gonzalo M.



SNATCHER es un juego de Kojima que apareció en 1988 en MSX y PC Engine y luego tuvo versiones en PSX, Saturn y Mega CD. No habrá secuela, pero Kojima ha participado en Sdatcher, una radionovela basada en ese universo.

> « EL PRIMER METAL GEAR NO ESTARÁ EN LA COMPILACIÓN EN HD PERO ESTÁ DISPONIBLE EN LA PS NETWORK »

Las cosas de Kojima

@ Hola, Yen. Me llamo Alex y os sigo desde que me compré una de las primeras GameBoy. Aunque más tarde he jurado fidelidad a Sony. Ésta es la primera vez que escribo a la revista, ya que las dudas que alguna vez me han surgido sobre un juego o plataforma siempre me las habéis resuelto en vuestros reportajes. No se como lo hacéis, me dais miedo :) Espero que sigáis así.

Tengo una PS3 y hace poco volví a pasarme *Metal Gear Solid 4*. Me acordé de que no tengo opción para volver a ver las cinemáticas del juego tras habérmelo pasado, solo me salen las de Informe De Misión. ¿Hay alguna forma de ver las secuencias al igual que se podía hacer en el *MGS2* y en el *MGS3*?

No, que yo sepa.

Me alegré al enterarme de la conversión a HD de los dos anteriores *Metal Gear* junto con el último de PSP. ¿Pero qué sucede con el *Metal Gear* de PSOne? ¿No lo vamos a ver en HD doblado al castellano, ni siquiera subtitulado?

Ya dije que seguramente era más complicada su conversión. Pero vamos, lo tienes en la PSN.

Sobre la PS Vita, sé que será posible jugar a los juegos digitales de la PS Store, pero ¿habrá retrocompatibilidad con los UMD de PSP?

A ver, no va a tener puerto para ellos, pero Sony sí ha hablado de poder recuperar de alguna manera los juegos que cada uno tenga en PSP. Veremos si lo hacen (y cómo lo hacen).

¿Se sabe algo del *Zone Of The Enders 3*?

Se sabe que habrá una entrega para 3DS y una recopilación de las dos partes que salieron, en HD para PS3 y 360.

Una última pregunta, he oído rumores de que le han cancelado a Hideo Kojima un proyecto en el que estaba trabajando. ¿Yen, sabes de qué se trataba? ¿Y como osan hacerle eso a Kojima-San?

Quizá te refieres al supuesto desarrollo de un nuevo *Snatcher*, su juego para MSX de finales de los 80. Más que cancelarlo, Kojima, al que le encanta hablar, especuló con la posibilidad de hacerlo, pero luego admitió que no tiene ni tiempo ni dinero, y que no tiene muy claro que fuera capaz de vender 500.000 copias para que fuera rentable.

Alexander Luis de la Fuente

Busca un shooter distinto

@ Yen, soy un gran fan tuyo desde el numero 143, pero te he escrito 4 veces y nunca me publicas. Espero que ahora haya suerte:

¿Hay alguna manera de que pueda comprar los juegos de deportes americanos de EA Sports en España?

Puedes comprarlos a través de tiendas de importación.

Se me ha roto la PS3 de 60 GB que tenía. ¿Hay alguna opción de recuperarla o me tengo que comprar una nueva?

Pues ya sabes que el SAT de Sony te va a cobrar 180 euros por arreglarla (si no han cambiado la política). Eso si la avería no es muy grave...

■ **¿Me recomiendas algún shooter que vaya a salir pronto que no sea ni *Modern Warfare 3* ni *Battlefield 3*? No quiero ninguno de los dos.**

Vaya, pues debes ser un ejemplar único... Pues tienes *Resistance 3* y *Bodycount*, pero te aseguro que no alcanzan la calidad de los otros dos.

■ **¿En el modo carrera de *FIFA 12* podremos crearnos un equipo de cero con equipación y todo o tendremos que coger uno que ya exista?**

No, tienes que coger uno que ya exista. Sí puedes hacerlo en el Creation Center, pero solo para amistosos y similares.

■ **Ahh, que sepáis que pusisteis puntuaciones malísimas al *Duke Nukem Forever* y *Harry Potter 7* (parte 2), los compré y son mis juegos favoritos. Y no tengo ningún retraso mental.**

Oye, que nuestras puntuaciones son siempre nuestro punto de vista, intentamos ser lo más objetivos posible y aportar todo nuestro conocimiento y experiencia, pero no significa que tengáis que estar de acuerdo con lo que decimos. Me alegro que te hayan gustado los dos.

Nicolás García

Más sobre Kingdom Hearts

@Hola, Yen. Tengo 14 años y leo vuestra revista desde que aprendí a leer a ver si me puedes responder unas preguntas que tengo yo.

■ **Ahora que ha salido la Nintendo 3DS, ¿Creéis que seguirán saliendo juegos para la Nintendo DSi?**

Hombre, hay 150 millones de consolas aún en el mercado... cuenta con ello para los próximos meses, aunque dependiendo del éxito de 3DS puede que el ritmo de lanzamientos vaya disminuyendo... o aumentando.

■ **¿Van a sacar *Kingdom Hearts I* y *2* para PlayStation 3 como hicieron tiempo atrás con *God of War*?**

No se ha dicho nada. De momento lo último sobre la saga es su estreno en 3DS y puede que el inminente anuncio de *KH 3*...

Jorge González Serrano (Madrid)

Vuelve el Agente 47

@Hola, Yen. Ésta es la primera vez que te escribo. Tengo algunas dudas y espero que aunque no las publiquéis, me las respondáis.

■ **¿Qué se sabe sobre *Hitman Absolution*?**

Pues que saldrá en 2012 y que sus creadores afirman que habrá mucha más libertad de acción durante el desarrollo.

■ **¿Cómo se consiguen los guantes de *GTA IV*, esos que lleva en muchas fotos del juego y que no están en ninguna tienda de ropa?**

No hay manera. Solo salían en aquella imagen de promoción pero en el juego no existen.

■ **¿Qué juegos de rol me recomendáis que hayan salido o que vayan a salir?**

Mass Effect 3, Skyrim, Final Fantasy XIII-2...

Alex Mesas

« EL ANUNCIO DE KINGDOM HEARTS 3 ES INMINENTE, AUNQUE LA PRÓXIMA ENTREGA SERÁ LA DE NINTENDO 3DS »



HITMAN ABSOLUTION será el regreso del Agente 47 a las consolas. Tendrá un mecánica parecida pero con mucha más libertad de acción y, sobre todo, un mejorado apartado técnico gracias al nuevo motor Glacier 2.0.

Recopilación de GTA

@Hola, Yen. Voy a ser directo y al grano, veo muchos juegos excepcionales de PS2 reeditados en HD para PS3.

■ **¿Existe posibilidad de que hagan lo mismo con *GTA III*, *Vice City*, y *San Andreas*? Un saludo, seguid así, y gracias por tu valioso tiempo.**

Pues mira, acaban de sacar los tres en versión Mac. Rockstar no ha dicho nada, pero yo apostaría a que llegarán.

Roberto A.A.

Un online que los una a todos

@Hola, Yen. Mi nombre es Eduardo y me gustaría agradeceros que cada mes quede informado de las novedades en el mundo de los videojuegos.

■ **Me pregunto si, dado lo rápido que avanza el mercado, podríamos ver en un futuro un servicio online único para todas las consolas donde todos pudiésemos jugar juntos con Xbox 360, Play 3 y PC.**

Por poder, claro que es posible, y por supuesto deseable, pero poner de acuerdo a compañías tan distintas, de países distintos... No es fácil, desde luego. Aunque con lo difícil que está todo, puede pasar cualquier cosa.

Eduardo Iñiguez HC

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **PD : Cuando estas viendo la tele y el Kinect te observa, ¿no te da miedo ? Recuerda al Hall2000 y da miedo...**

Yen: Ya te digo. ¿Y qué me dices de esas bolas fluorescentes del PSMove? Ay madre, solo de pensar en ellas me cago vivo...

@ **Y la ultima pregunta , que te va a encantar ¿Cuál es tu nombre completo? Y una cosa mas, no sé por que la gente critica tanto el nombre de la nueva portátil de Sony si yo siempre digo que Viva la Vita¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡**

Yen: Fíjate que hasta los Coldplay le dedicaron una canción... Ah, mi nombre completo lo pone al principio de la sección, es "Yen Te Responde".

✉ **Se me ha enganchado la canción de come cocos come cocos, come cocos come cocos, come cocos come cocos, comecocos comecocos!! NOO!! No se me va de la cabeza!! ES UNA EPIDEMIA!!**

Yen: Estáis fatal...

@ **¿Que prefieres, Yen? ¿Que te coman 5 quimeras o comértelas tú? Seguro que están buenísimas con un poquito ajo y limón.**



Yen: ¿Y no has probado unos Locust a la Bilbaina? ¡Pues yo me chupo los dedos!

@ **El otro día me encontré un billete de 50 euros por la calle y quiero que me aconsejes algún juego para PS3 que esté aproximadamente a ese precio. Y no me digas que los ahorre que ya tengo ahorrado suficiente**

Yen: ¡Nunca es suficiente! Por cierto, ¿qué calles frecuentas tú?



Sobremesas de hoy

Las consolas que en la actualidad siguen compitiendo por su "trozo de pastel" estaban recién salidas del horno en estos años. A la ya asentada Xbox 360 se unían Wii y PS3. Ellas desplegaban sus armas y nosotros estábamos ahí para analizarlas.



Nº 180 Septiembre 2006
Qué casualidad, en ese número celebramos nuestro 15 aniversario (si bien lo correcto habría sido celebrarlo en el 181).

Sorprende repasar revistas de hace solo 5 años y descubrir lo mucho que han cambiado los hábitos de juego. En esa época aún chocaba que la tía Gertrudis echara un partido de tenis virtual gracias al mando de Wii. Pero, sin que nos diéramos cuenta, se convirtió en algo cotidiano, que se veía en la tele o se comentaba en el bar. ¡Los juegos, más importantes que el cine! Nuestros deseos de principios de los 90, que este fuera un ocio bien visto, empezaban a cumplirse, aunque había que pagar un precio: los jugadores de siempre tenían que aprender a convivir con los que echaban solo una partidita de vez en cuando. Comenzaba la época "casual" (suena música dramática).

➔ OTRAS REVOLUCIONES crecían en paralelo. PS3 y Xbox 360 descubrían un nuevo mundo multimedia (¡pelis en HD! ¡carruseles de fotos con música MP3!) y, sobre todo, una avalancha de opciones online: las expansiones de juegos ya no eran exclusivas de los PC. Para abarcar esos cambios creamos Zona de Descarga, además de montones de suplementos, comparativas entre consolas... Estos meses también nos dio por lanzar una especie de "línea de complementos": ¿aún tenéis el colgante y la pulsera Born to Play?



Nº 176 Mayo 2006
La primera portada dedicada en exclusiva a un juego de 360 tenía de protagonista, cómo no, a Marcus Fenix. Ese mes, por cierto, se estrenaba *Guitar Hero*.



Nº 177 Junio 2006
Tanto nos congratuló la feria E3 celebrada ese año que le dimos un suplemento de... ¡48 páginas! Nunca le habíamos dedicado tanto espacio.



Nº 194 Noviembre 2007
La llegada de *Super Mario Galaxy* (¡le dimos un 97!) nos motivó a crear esta ilustración personalizada. Y Rey Mysterio en póster... Aaay, las modas...





27 de enero: se cumple el 250 aniversario del nacimiento de **Mozart**.

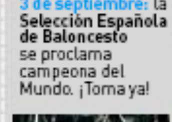


27 de marzo: **La Sexta** es el primer canal en abierto que solo emite a través de TDT.

20 de mayo: Los extraños **Lordi** ganan **Eurovisión**.



24 de agosto. La Unión Astronómica Internacional redefine el concepto "planeta". **Plutón** se queda fuera.



3 de septiembre: la **Selección Española de Baloncesto** se proclama campeona del Mundo. ¡Toma ya!



2 de noviembre: el cuadro "**Nº 5, 1948**" es el más caro del mundo, al venderse por 140.000.000 $.





18 de noviembre: **Tom Cruise y Katie Holmes** se casan mediante el ritual de la Cienciología.

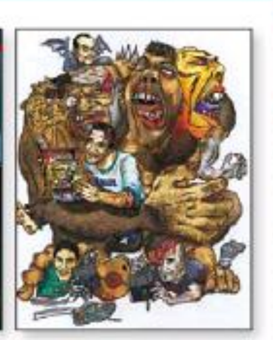


Nº 178 Julio 2006

El monstruo de tus sueños

Ya que *Resident Evil DS* llegaba a las tiendas, montamos un concurso en el que vosotros teníais que diseñar al monstruo "refinitivo". El ganador se llevó 1.600 euros del ala (¡10 veces el sueldo de un redactor de Hobby!). Pero hubo muchos otros dibujos geniales, como la caricatura de la redacción que veis aquí.







Nº 183 y 187 Diciembre 2006 y abril 2007

Ya está aquí toda la tropa

El salto generacional se completó con la llegada de Wii y de PlayStation 3. Cada una, a su estilo, supuso un punto de inflexión. Tantas innovaciones requerían dedicarles suplementos especiales. La nueva batalla por dominar el mercado acababa de empezar.

Nº 188 Mayo 2007

¡Esto sí que es poder!

A los usuarios de 360 y PS3 se les hacía la boca agua con las posibilidades de sus consolas... Y de repente la "viejita" PS2 recibe el que, muy probablemente, fue el juego más espectacular del año. Con momentos tan memorables como la batalla con el Coloso de Rodas, *God of War II* se ganó a pulso nuestra nota de 98.







Nº 189 Junio 2007

No te fijes solo en el físico...

...porque el juego descargable también lo peta. Con las nuevas consolas se abría la posibilidad de bajar contenidos a través de Internet, así que comenzamos a evaluarlos en la sección Zona de Descarga. Poco después hubo que aumentarla. ¡El tren online no se detiene!

EL TESTIMONIO

La senda del consolega



Por Daniel Quesada

Redactor de Hobby Consolas desde el año 2000

→Tenía 9 años cuando se lanzó Hobby. Era jugón (tuve un Spectrum y una Master System), pero no pensaba que existiera algo tan guay como una revista dedicada a juegos. Meses después, la TV anunció el nº 1 de Superjuegos. Corrí a comprarlo. Seguí haciéndolo hasta que vi a un colega con una revista más grande, con mejor pinta... Pero valía una pasta. 325 pesetazas, en lugar de las 175 de Superjuegos. Como veía venir la crisis del ladrillo, no podía permitirme ese gasto, pero sucumbí con el número 17. ¡Es que regalaban unas pilas!

→Mi primera interacción con la revista tuvo lugar en el nº 41: me publicaron un lamentable dibujo de Sonic. Recibí una camiseta con el eslogan "no te consoles con menos". Ya podía morir tranquilo. Llegó 1999 y entrevisté a Manuel para un trabajo de la facultad. ¡Había estado en la redacción y entrevistado a Lolocop! Ahora podía morir tranquilo, reencarnarme y volverme a morir. Ese verano buscaba curro para costearme los estudios y me dijo mi hermana, "entra en la web de Hobby, ¡quizá buscan gente!" No esperaba que lo hicieran, y menos que me cogieran a mí, pero entré. Había un formulario online para quien optara a un puesto de colaborador. Lo rellené midiendo cada palabra. Un tiempo después, Rubén Navarro (redactor jefe por aquel entonces) me confesó que me dieron una oportunidad porque había sido el único que se había molestado en rellenarlo todo. Esto... ¿gracias?

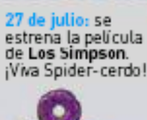
→Una vez "dentro", empecé a escribir análisis, pero me pasaba con las notas. Tras comentar un *Jeremy McGrath vs. Pastrana* de PlayStation ponzoñoso (y al que yo iba a cascar un 85, con dos coj...), me dijeron que me lo tomara con calma, que iba a encargarme de tareas más fáciles hasta que cogiera el truco a los análisis. Estuve mucho tiempo relegado a escribir guías y la sección de trucos (¡yo ideé el concepto del Tontotruco!), hasta que me tocó preparar el especial para el 15 aniversario de la revista. Ese suplemento quedó chulo y a partir de entonces comencé a encargarme de más y más tareas. Con la marcha de Sergio Martín (un amigo extraño y brillante por igual), ocupé su puesto... y hasta hoy.

→En todo este tiempo, Hobby me ha servido para aprender como jugón, persona y profesional, a la vez que conocía a las grandes figuras del sector. No me refiero solo a Miyamotos, Inafunes y compañía, sino a periodistas "de a pie" como Bruno Sol o Dani Acal, que te enseñan a amar los juegos y a entender que lo que uno sabe de este mundillo probablemente sea solo la punta del iceberg. Muchas fuentes me han tocado la "patata" a lo largo del tiempo: gracias Super Juegos, gracias Rescate del Talismán, gracias DOF 6, gracias OK Super Consolas... Gracias a muchísimas personas, pero sobre todo gracias a todos los que habéis leído y pasado por Hobby Consolas. Me habéis hecho sentirme humilde y parte de algo grande a la vez. Feliz 20 aniversario.



9 de enero: Steve Jobs (que en 2011 acaba de abandonar Apple), muestra al público por primera vez el **iPhone**.





21 de julio: sale en UK el libro final de **Harry Potter:** Las Reliquias de la Muerte.

27 de julio: se estrena la película de **Los Simpson**. ¡Viva Spider-cerdo!







29 de Julio: **Contador** gana su primer Tour.

15 de septiembre: fallece el piloto de Rallys **Colin McRae**.



23 de noviembre: Llega a los cines el film **Rec**.

19 de diciembre: la revista Time dice que **Vladimir Putin** es el personaje del año.





LAS CONSOLAS

Generación HD

Wii jugaba en otra liga y tenía un planteamiento distinto, pero Xbox 360 y PS3 iniciaron una batalla que mantienen hoy día: gráficos a la última, fuerte apuesta por el online y flexibilidad multimedia.



Compañía **Microsoft**
Lanzamiento **2005**
Precio de salida **299 €**

Xbox 360

Ya hace 6 años que salió esta consola, que no ha parado de reinventarse. Su potencia y orientación "hardcore" fueron señas de identidad, pero poco a poco se abrió al público con su catálogo, su rediseño y Kinect. Entre sus aportaciones, destacan el botón Guía y los logros.



Compañía **Sony**
Lanzamiento **2007**
Precio de salida **599 €**

PlayStation 3

Potencia era la primera palabra que todos pensábamos cuando llegó la consola. Su chip Cell y la reproducción de Blu-Ray eran lo más en 2007. El alto precio e irregular catálogo inicial generaron dudas sobre su éxito, pero con el tiempo se ha redimido y ahora es una plataforma versátil, variada y muy eficaz.

LOS JUEGOS

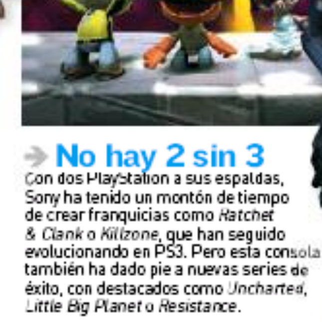
La lucha por los "triple A"

Siendo PS3 y 360 máquinas tan igualadas, sus compañías han luchado por diferenciarse en el software. 360 llegó primero y le sirvió para amarrar juegos como *Bioshock* o *Mass Effect*, pero esa diferencia ha ido diluyéndose. Solo los juegos "first party" marcan las diferencias...



Caja de sorpresas

La primera Xbox vio su éxito restringido a EEUU, pero 360 logró hacerse su hueco en un mercado global al consolidar sagas como *Halo* o *Forza Motorsport*, pero creando también otras de la talla de *Gears of War* o *Alan Wake*.



No hay 2 sin 3

Con dos PlayStation a sus espaldas, Sony ha tenido un montón de tiempo de crear franquicias como *Ratchet & Clank* o *Killzone*, que han seguido evolucionando en PS3. Pero esta consola también ha dado pie a nuevas series de éxito, con destacados como *Uncharted*, *Little Big Planet* o *Resistance*.



Vuelta al origen

La posibilidad de descargar ha demostrado que un juego pequeño, pero bien hecho y vendido a un precio justo, puede triunfar igual o más que uno "físico". Títulos como *Braid*, *Limbo*, *Pac-Man Championship* o *Scott Pilgrim* (imagen) ya son de culto.



Multiplataforma

Las exclusivas son cada vez menos comunes entre las "third parties". Muchas de las sagas más importantes de la generación han acabado saliendo tanto en PS3 como en 360. Ejemplos son *Red Dead Redemption*, *Assassin´s Creed* (imagen), *GTA IV*...



PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 116

FORZA MOTORSPORT 4 nos invita a conducir los vehículos más potentes del mundo con el máximo realismo. Os ofrecemos nuestra primera impresión sobre este simulador.

PÁGINA 114

BATMAN ARKHAM CITY

La batseñal está encendida. La ciudad de Gotham está plagada de criminales, y la única forma de hacerles frente es que nos acompañéis en este preestreno. ¡No olvidéis la máscara!



PÁGINA 118

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD. Vuelve la invasión de zombis a la ciudad del pecado, con mucho sentido del humor y un personaje conocido: el fotógrafo Frank West.



PÁGINA 120

ACE COMBAT muestra una nueva perspectiva de la guerra: los combates en el aire.

EN ESTE NÚMERO...

¿Enfrentarse a un supervillano o exterminar un ejército de zombis? ¿Pilotar un deportivo o un avión de combate? Un montón de emociones fuertes se acercan a nuestras consolas.

PlayStation 3

Xbox 360

■ 21 de octubre ■ Warner ■ Acción

BATMAN ARKHAM CITY

Si ya era complicado mantener a raya a los criminales de Gotham en la isla de Arkham, imaginaos lo que será en una ciudad entera.

LAS CLAVES



1 **EL ARGUMENTO** nos llevará a salvar la ciudad de Gotham de la amenaza del mortífero gas Titán una vez más.



2 **LAS NUEVAS HABILIDADES**, como lanzar bombas de humo, balancearnos usando los helicópteros...



3 **LOS NUEVOS PERSONAJES** como Catwoman, Robin (y alguno más aún por desvelar) darán variedad.

GOTHAM CITY TIENE NUEVO ALCALDE, HARVEY DENT (es decir, Dos Caras), y no se le ha ocurrido nada mejor que encerrar a todos los criminales en una parte de la ciudad. Nosotros tendremos que explorarla a nuestro aire y limpiarla de maleantes (como Joker, Pingüino, Enigma y sus esbirros, que controlarán cada una de las partes en las que estará dividida la ciudad). Podremos manejar al hombre-murciélago, y como novedad, también a Catwoman, la felina más sexy de Gotham. Mientras que Batman será más fuerte y contundente, la gata será más ágil, e incluso podrá acceder a zonas de la ciudad vetadas para el caballero oscuro.

PERO LAS SORPRESAS NO ACABARÁN AHÍ, ya que las peleas serán mucho más multitudinarias, e incluso podremos usar los batarangs o el gel explosivo en mitad de un combo (tendremos más del doble de movimientos a nuestra disposición). Por su parte, el modo detective nos dará menos información que antes y hará desaparecer algunos indicadores normales, con lo que ya no lo tendremos toda la aventura activado, como sucedía en *Arkham Asylum*. Y si todavía queremos más, habrá modo Nueva partida+, con mayor dificultad una vez que hayamos terminado la aventura, y también un modo Desafío, en el que podremos controlar a Robin, entre otros. Preparaos para la acción, porque la batseñal está activada. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

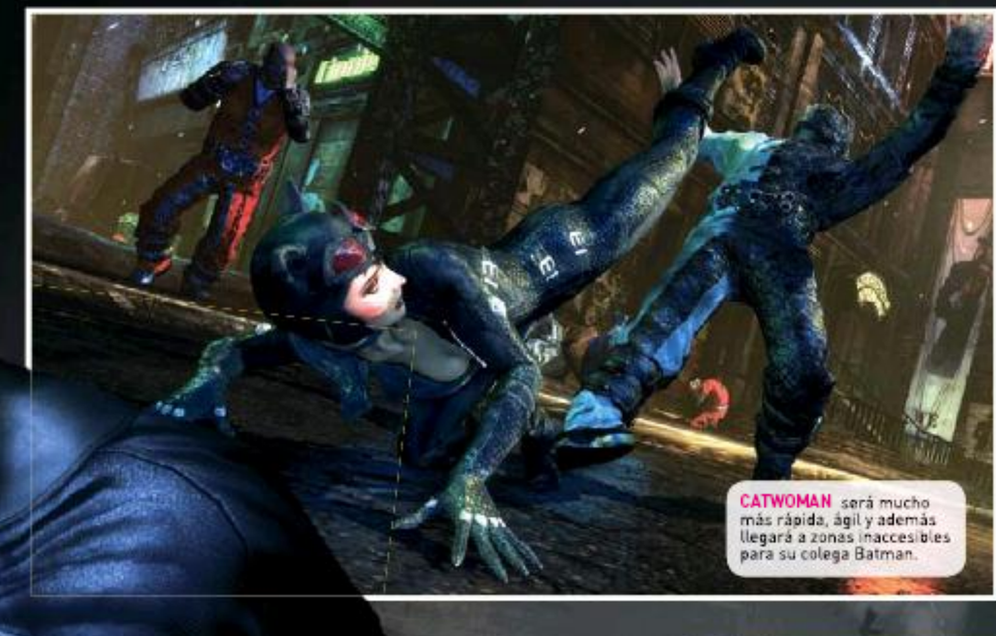
Las novedades prometen darle un nuevo aire a lo que ya era un juegazo, sobre todo la posibilidad de explorar un entorno de juego mucho más grande con total libertad. ¡Larga vida a Batman!



ARKHAM CITY, UNA PARTE DE LA CIUDAD DE GOTHAM, será el nuevo escenario. Estará abierta desde el inicio y será mucho más grande que el mapeado de Asylum.



LA VARIEDAD DE SITUACIONES, mezcla de sigilo, acción pura, puzles y batallas contra jefes finales promete ser más apabullante que en la primera entrega.





CATWOMAN será mucho más rápida, ágil y además llegará a zonas inaccesibles para su colega Batman.

REPETIRÁ FÓRMULA, PERO TODO SERÁ MÁS GRANDE: LAS PELEAS, LA CIUDAD...



EL CABALLERO OSCURO tendrá que restaurar el orden en una inmensa zona de la ciudad de Gotham.

¡OJO AL DATO!

La lista no para de crecer...

CUANTOS MÁS ENEMIGOS MEJOR

El elenco de villanos a los que se enfrentará Batman en su nueva aventura no para de aumentar. A los nombres de Joker, Enigma, Pingüino o Dos Caras, se añade el de Mr. Frío, al que Schwarzenegger dio vida en el cine. Esperemos que en el juego sea más molón.

PREESTRENO Xbox 360

■ 14 de octubre ■ Microsoft ■ Velocidad

FORZA MOTORSPORT 4

¿Cansados de la carraca que tenéis por coche? Subid al habitáculo de estas maravillas del motor y sabréis lo que es la potencia bruta.

LAS CLAVES



1 **KINECT.** Podremos usarlo como volante o como apoyo del mando para mirar hacia los costados y los retrovisores.



2 **LOS FABRICANTES** serán cerca de 80: Ferrari, Aston Martin, Lamborghini, Acura... En total, habrá 500 vehículos.



3 **HABRÁ UNOS 30 CIRCUITOS** sin contar sus variantes: Nurburgring, Hockenheim, la pista de "Top Gear"...

■ **LOS MOTORES YA RUGEN** y los volantes nos aguardan en el que promete ser el mejor juego de conducción de Xbox 360 hasta la fecha, con 500 coches de unos 80 fabricantes. Como es habitual en la saga *Forza*, el componente de simulación en esta cuarta entrega estará muy marcado, aunque los menos expertos podrán activar ayudas como el control de tracción, los frenos ABS o el ya habitual "rebobinado", que permitirá volver hacia atrás si cometemos errores de pilotaje.

El número de pruebas promete ser casi infinito. Aparte de los cientos de eventos del modo Carrera, habrá desafíos basados en el famoso programa televisivo "Top Gear", carreras online de hasta 16 jugadores y un completo modo Comunidad en el que podremos picarnos en diversos retos junto a nuestros amigos, aunque no estén conectados, compartir coches o adquirir vinilos personalizados.

➔ **LA COMPATIBILIDAD CON KINECT** se plasmará en varios aspectos: podremos conducir sin mando directamente, moviendo los brazos; usar la opción de "head tracking" (ladear la cabeza para mirar hacia los costados y vigilar a los rivales por los retrovisores); pasearnos por el garaje del modo Autovista o desplazarnos por los menús con las órdenes de voz.

El apartado gráfico promete ser fotorrealista, con todos los elementos de pantalla moviéndose a 60 fps. Los coches estarán recreados con mimo, tanto la carrocería como el salpicadero, y destacarán los efectos de luz y sombra sobre los coches y el asfalto. El punto negativo es que no habrá carreras de noche ni con variables climatológicas. HC

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

La conducción es una delicia y nos enganchará durante horas. Habrá que acostumbrarse al control con Kinect.





EL SISTEMA DE DAÑOS incluirá desperfectos en la carrocería, desgaste de los neumáticos y consumo de gasolina. Habrá que andarse con pies de plomo.



EN EL MODO AUTOVISTA, podremos pasear por un garaje y ver las características de cada vehículo. Estará incluso el Warthog de Halo, aunque no se podrá conducir.



LOS EFECTOS DE LUZ sobre la carrocería lucirán de lujo, lo mismo que los paisajes que rodeen a los circuitos.

¡OJO AL DATO!



Para aprovechar Kinect...
NUEVO PERIFÉRICO EN FORMA DE VOLANTE

La compatibilidad con Kinect se podrá disfrutar mejor gracias a este volante inalámbrico, que se pondrá a la venta a la vez que el juego por 49,99 €. Además, *Forza 4* también será compatible con el volante clásico.

EL JUEGO CORRERÁ A 60 FPS Y TODO SE MOVERÁ CON UNA FLUIDEZ APABULLANTE



EL GARAJE se ampliará al ganar pruebas o ir de compras. ¿Os gusta este RUF de color pistacho?

■ 14 de octubre ■ Capcom ■ Acción

DEAD RISING 2 OFF THE RECORD

En Fortune City vivirás tus sueños: vestir un minúsculo bañador, aniquilar zombis con raquetas de tenis en llamas...





1 UNA CIUDAD REPLETA DE ARMAS: desde un oso de peluche o un helicóptero de juguete hasta la típica escopeta.



2 LA CÁMARA DE FOTOS volverá para el deleite del arte: mezclar drama, humor, erotismo y terror mola.



3 EL MODO LIBRE le dará más vidilla al juego. Podremos unir fuerzas con un amigo y olvidarnos de salvar gente.

■ FRANK WEST, EL REPORTERO DE SERIE B más cachondo del panorama videojueguil, tendrá que sobrevivir a una nueva epidemia zombi después de sus correrías por el centro comercial de Willamette en el primer *Dead Rising*. Y la verdad es que esta vez se lo tendrá merecido, ya que será él mismo quien vaya a Fortune City (la copia de Las Vegas que salía en *Dead Rising 2*) para ganarse un dinero y ser una leyenda "aniquilazombis" otra vez, aunque esté entradito en carnes.

La ciudad estará repleta de tragaperras, zonas de entretenimiento y objetos de todo tipo, que nos servirán como armas tan surrealistas y divertidas como siempre. A todo esto se añadirá una nueva área exclusiva de esta entrega: Uranus Zone, un parque temático ambientado en ese planeta, con muchos objetos nuevos para hacer armas, minijuegos y atracciones con las que "divertirnos" con decenas de zombis.

➔ VOLVERÁN ARMAS COMBINADAS ESTILO IKEA ("yolomontoyolodisfruto") como la "silla eléctrica" (uniendo una batería a una silla de ruedas), el "trinchahierbas" o el "revientaoídos", pero también habrá nuevas como el "pegaso" (resultado de acoplarle unos cohetes a un caballo de juguete) que lanza a los zombis al cielo para reventarlos con fuegos artificiales. Pero lo mejor será que junto al prota de la primera entrega volverá su querida cámara de fotos, con la que dejar constancia de la conspiración zombi y hacer fotos surrealistas, de humor, eróticas o simplemente terroríficas. Preparaos porque vuelve la epidemia más loca, divertida y gore para comerse vuestros cerebros al ritmo de música de ascensor. HC

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

La fórmula sigue siendo igual de divertida, aunque habrá que ver si las nuevas armas y la cámara son suficientes para satisfacer a los que ya hayan jugado a *Dead Rising 2*.





LOS ZOMBIS SE PASAN EL DÍA PASEANDO de un lado a otro. Incluso se montan en una silla de ruedas si pasamos cerca suyo. Mención especial a nuestro modelito.



LAS ARMAS SERÁN TAN VARIADAS COMO DIVERTIDAS. Que levante la mano el osado al que no le mole ensartar a un zombi con un pez espada. Nadie, ¿verdad?

EN EL MODO LIBRE cumpliremos retos como acabar con los zombis que podamos en un tiempo determinado.

¡OJO AL DATO!

Un personaje muy Capcom...

FRANK WEST, UN TÍO PLURIEMPLEADO

Ante el éxito de la franquicia *Dead Rising* y de su protagonista, Frank West, Capcom le ha incluido en juegos como *Tatsukono Vs. Capcom*, *Lost Planet 2*... y puede que aparezca en el nuevo *Ultimate Marvel Vs. Capcom 3*.

VUELVE FRANK WEST, EL TERROR DE LOS ZOMBIS

URANUS ZONE será la nueva zona, con armas inéditas, atracciones,...

LAS CLAVES



1 **LOS GRÁFICOS** serán alucinantes, con una estética digna de Hollywood, y las ciudades tendrán un gran nivel de detalle desde el cielo.



2 **LA TRAMA** tendrá bastante peso en el desarrollo. Veremos bastantes escenas de vídeo con las que profundizaremos en ella.

14 de octubre **Namco Bandai** **Simulación**

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

EL REVERSO CORTADO ES UNA MANIOBRA que permite virar el avión y colocarlo casi de cara contra el enemigo. Pues justo eso es lo que va a hacer la saga *Ace Combat* con esta nueva entrega, que le dará un giro de prácticamente 180º a la serie.

Para empezar, lo primero que percibiremos es un cambio gráfico espectacular, mucho más cinematográfico y con unos movimientos de cámara impresionantes durante los combates. Además, nos moveremos por escenarios reales como por ejemplo Irak, Miami o Dubái, que estarán capturados por satélite.

LOS AVIONES PROMETEN SER TAN REALISTAS como siempre y también habrá momentos en los que nos pondremos a los mandos de helicópteros o de ametralladoras que dispararemos desde al aire, lo que nos asegurará grandes momentos de acción. Además, la historia personal de los pilotos (escrita por el novelista Jim DeFelice) también tendrá su importancia. Lo que habrá que comprobar es si se va a mantener el componente estratégico que hemos visto en otros capítulos anteriores y si el control, que tendrá una opción para hacerlo menos "duro", no terminará volviéndose demasiado arcade. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego promete ser espectacular pero puede que eso vaya en detrimento del realismo y los momentos de estrategia más pura.



Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

270 tiendas en toda **España**

PSP 3000

Negra + Funda



Promoción limitada a 1.000 unidades.

PlayStation 3

PS3 160Gb + F1 2011 + Volante Thrustmaster Ferrari



DJ Hero

DJ Hero 2 + DJ Hero 1



Promoción limitada a 1.000 unidades.

Xbox 360

Xbox 360 320Gb Ed. Gears of War 3

Sólo en GAME
venta exclusiva



Promoción limitada a 7.000 unidades.

www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 21/10/11. Impuestos incluidos.

GAME
Tu especialista en videojuegos

GAME
Tu especialista en videojuegos

GAME

270 tiendas en toda España





ORENSE
Barbadás
Aira de Fonsillón, s/n
Ctra. Celanova



Entra en
*www.**GAME.es**/tiendas*
y encuentra tu tienda más cercana



270 tiendas en toda **España**

www.GAME.es

Jofequi 23:58 47%



Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!

¡Reserva ya en GAME tu juego favorito!

NBA 2K12

Carátula Magic Johnson



Sólo en GAME
Carátula exclusiva

RAGE Anarchy Ed.

+ Caja Metálica



Sólo en GAME
venta exclusiva

Ace Combat: Assault...

+ Camiseta Exclusiva



Sólo en GAME

Forza Motorsport 4

+ DLC Coche Subaru



Sólo en GAME

Batman Arkham City

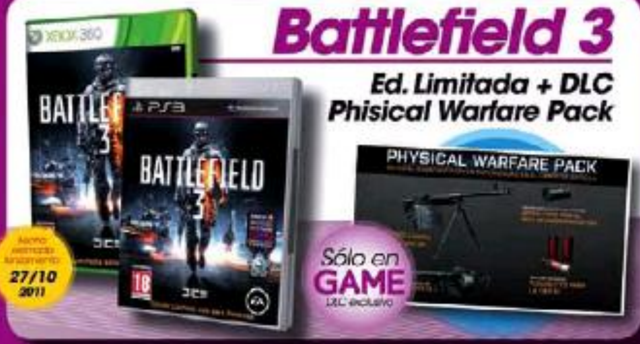
+ DLC Skin Batman Animated Series



Sólo en GAME

Battlefield 3

Ed. Limitada + DLC Phisical Warfare Pack



Sólo en GAME

Call of Duty: MW3

+ 2.000 puntos



2.000 puntos
Al reservar este juego sólo para Socios

Uncharted 3

La Traición de Drake Ed. Especial

2.000 puntos
Al reservar este juego sólo para Socios

La Edición Especial incluye:
- Caja metálica estilo libro
- Ilustraciones a color
- 4 DLCs exclusivos

Sólo en GAME
venta exclusiva

www.GAME.es



270 tiendas en toda España

GAME
Tu especialista en videojuegos

ESCAPARATE

MUCHO MÁS CINE



ESTRENOS DVD

Sucker Punch



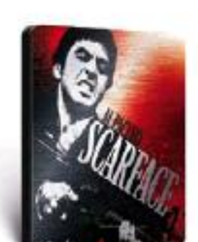
- Género Fantástica
- Protagonistas Emily Browning, Vanessa Hudgens...
- Director Zack Snyder
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 21 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Una chica es internada por su padrastro en una institución psiquiátrica. Mientras permanece allí, se imagina una realidad alternativa en la que necesita robar cinco objetos que la ayudarán a escapar.
EXTRAS DVD: Detrás de la banda sonora, 4 cortos animados: Guerreros feudales, Las trincheras, Dragón y Planeta distante. ✱

Scarface



- Género Thriller
- Protagonistas Al Pacino, Steven Bauer, Michelle Pfeiffer...
- Director Brian De Palma
- Precio Blu Ray 29,95 € (Edición en caja metálica)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: La escalada del refugiado cubano Tony Montana hasta la cima del imperio de la cocaína de Miami llega ahora en formato Blu Ray. Una excelente ocasión para disfrutar de un clásico del cine negro, que también tuvo su propio videojuego en PS2, Xbox y Wii.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, El fenómeno Scarface, Entrevistas a Brian De Palma y Al Pacino, Comparación con la película original de 1932, Marcador Scarface, Making of del videojuego... ✱

Saint Seiya Cap. Hades Infierno



- Género Thriller
- Protagonistas Seiya, Shun, Shiriu, Hyoga, Kanon...
- Director Shigeyasu Yamaguchi
- Precio 14,95 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Los fans de Los Caballeros del Zodiaco disfrutarán con la llegada de la saga Hades Infierno, con nuevos episodios nunca editados en España. Tras la batalla del Santuario, los Caballeros de Bronce y los de Oro supervivientes descienden al inframundo para rescatar a Atenea y acabar de una vez por todas con Hades.
EXTRAS DVD: Ficha técnica, Ficha artística, Notas de producción, Myth Cloth. ✱

LIBROS

La chica mecánica

Paolo Bacigalupi es el autor de esta premiada novela de ciencia ficción, ambientada en la Tailandia del siglo XXII, que gira en torno a la ingeniería genética en un mundo que sufre las consecuencias del temido cambio climático.

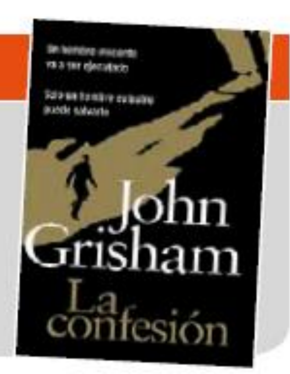
■ Plaza & Janés ■ 21,90 €



La confesión

Como su título indica, la nueva novela de John Grisham gira en torno a la confesión de un crimen por parte de un ex preso al que quedan pocos meses de vida. En su lugar, un hombre negro espera su ejecución en el corredor de la muerte.

■ Plaza & Janés ■ 23,90 €







ESTRENOS

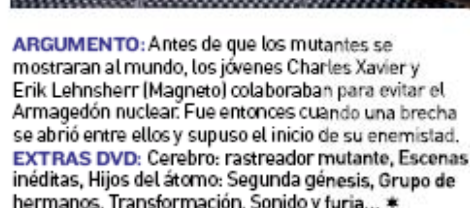
DVD

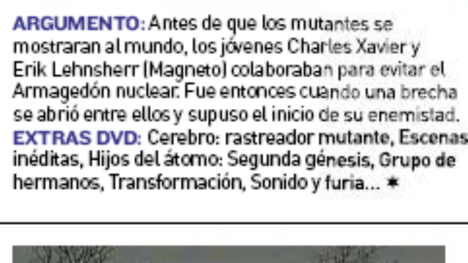


X-Men
Primera Generación

- Género Fantástica
- Protagonistas Jane Goldman, Ashley Miller, Jamie Moss...
- Director Matthew Vaughn
- Precio Blu Ray + DVD + Copia digital 21,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆





ARGUMENTO: Antes de que los mutantes se mostraran al mundo, los jóvenes Charles Xavier y Erik Lehnsherr (Magneto) colaboraban para evitar el Armagedón nuclear. Fue entonces cuando una brecha se abrió entre ellos y supuso el inicio de su enemistad. **EXTRAS DVD:** Cerebro: rastreador mutante, Escenas inéditas, Hijos del átomo: Segunda génesis, Grupo de hermanos, Transformación, Sonido y furia... *



Batman año uno

- Género Fantástica
- Protagonistas Bruce Wayne, James Gordon...
- Director L. Montgomery y S. Liu
- Precio 11,95 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Basada en un cómic de Frank Miller y David Mazuchelli, esta película relata los inicios de la carrera de Bruce Wayne y de James Gordon en el departamento de policía de Gotham City. Las vidas de estos dos personajes se entrelazan cuando descubren que son aliados en contra de los poderes corruptos de la ciudad. La historia también incluye la primera aparición del capo de la mafia Carmine Falcone. **EXTRAS DVD:** No disponible *



Sin identidad

- Género Suspense
- Protagonistas Liam Neeson, Diane Kruger...
- Director Jaume Collet Serra
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 19,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Mientras está con su mujer de visita en Berlín, el doctor Martin Harris sufre un accidente de tráfico y entra en coma. Cuando recupera la consciencia descubre que su esposa no le reconoce, y otro hombre ha asumido su identidad. Con la ayuda de una extraña aliada, se sumergirá en un misterio que le obligará a cuestionarse su cordura y su identidad, preguntándose hasta dónde tiene que llegar para descubrir la verdad. **EXTRAS DVD:** ¿Qué sabes? *

MÚSICA

Batman Arkham City

La aventura del hombre murciélago vendrá acompañada por un disco inspirado en el juego. Doce temas de grupos como Daughtry, Panic! at the Disco o Black Rebel Motorcycle Club.

- Water Tower
- 4 de octubre



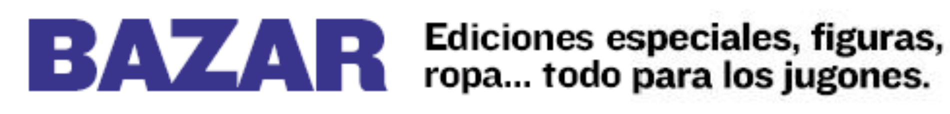
CINE

Intruders

La nueva película de Juan Carlos Fresnadillo está protagonizada por dos niños que viven en países diferentes y reciben cada noche la visita de un intruso sin rostro que quiere apoderarse de ellos.

- Universal
- 7 de octubre





BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.





◀ LOS PÁJAROS CABREADOS NO NECESITAN CONSOLA

Claro, porque ya existe el juego de mesa de *Angry Birds*. La mecánica es similar, pero "manual" y las reglas vienen marcadas por tarjetas con las misiones a cumplir.
Más información en:
www.quelovendan.com
Precio: 28,50 €

▲ MARCUS RECURRE A LA ÉPICA

El mejor broche para la trilogía *Gears of War* llega con esta Edición Épica, una "golosina" para los fans de la saga que incluye una estatua de PVC de Marcus Fenix, el libro "The Art and Design of Gears of War", el pack de armas Infected Omen, una medalla al servicio Octus, una bandera COG, varios efectos personales de Adam Fenix...
Más información en: www.game.es
Precio: 124,99 €



ESTE INVIERNO, VÍSTETE COMO ADAM JENSEN ▶

El protagonista de *Deus Ex Human Revolution* ha creado estilo y ya tiene su propia tienda de ropa oficial. Aquí os traemos su gabardina, que quizá es la prenda más característica, pero también encontraréis varias camisetas o un pantalón vaquero.
Más información en:
http://eu.deusex-store.com
Precio: 189 €



◀ SOY UN MARINE Y ME GUSTA COLECCIONAR

Pues precisamente para los mejores marines espaciales está pensada esta Edición Coleccionista del nuevo *Warhammer 40.000 Space Marine* (PS3 y 360). Incluye un libro de arte, 25 cartas de información, un sello de pureza y la banda sonora del juego.
Más información en:
www.game.es
Precio: 89,95 €



EL DESPERTADOR IDEAL PARA LOS JUGADORES ▶

Escuchar la alarma por las mañanas nunca es agradable, pero si lo que suenan son los efectos de este despertador seguro que os levantáis con mejor ánimo todos los días, porque es una réplica en miniatura de una máquina recreativa.
Más información en:
www.planetacomic.net
Precio: 16,90 €



CÓMIC

Assassin´s Creed: la Caída

Cuenta la historia de Nikolai Orelov, un miembro ruso de los assassin que encuentra un poderoso artefacto perteneciente a la orden de los templarios. Y en el presente surge otro protagonista...

Publicado por: Panini Comics
Precio: 12,95 €



Halo: Levantamiento

Esta narración une los acontecimientos de *Halo 2* y *Halo 3*. De nuevo el protagonista es el jefe maestro, en un cómic con el gran Brian Michael Bendis encargado del guión.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 15 €



HOBBY SHOPPING

→Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Jofequi 23:58 47%

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



CONSOLAS, NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS























































































EL MES QUE VIENE



VS



¡ES LA GUERRA!

Llega la batalla más esperada del año. Nunca dos shooters de tal calidad habían coincidido en la misma campaña. David Martínez, el mayor experto en shooters bélicos de nuestro país, está preparando una comparativa única y espectacular donde analizará todo lo que incluyen ambos juegos y hasta qué punto ofrecen una simulación cercana a la realidad. ¿Os la vais a perder?

Y además... ¡LLEGAN LOS GRANDES JUEGOS DE ESTAS NAVIDADES!

UNCHARTED 3 • RAGE • ASSASSIN´S CREED • SKYRIM • ZELDA SKYWARD SWORD...

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones
COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035- Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035- Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 11/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía, S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

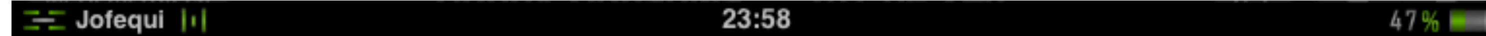
Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

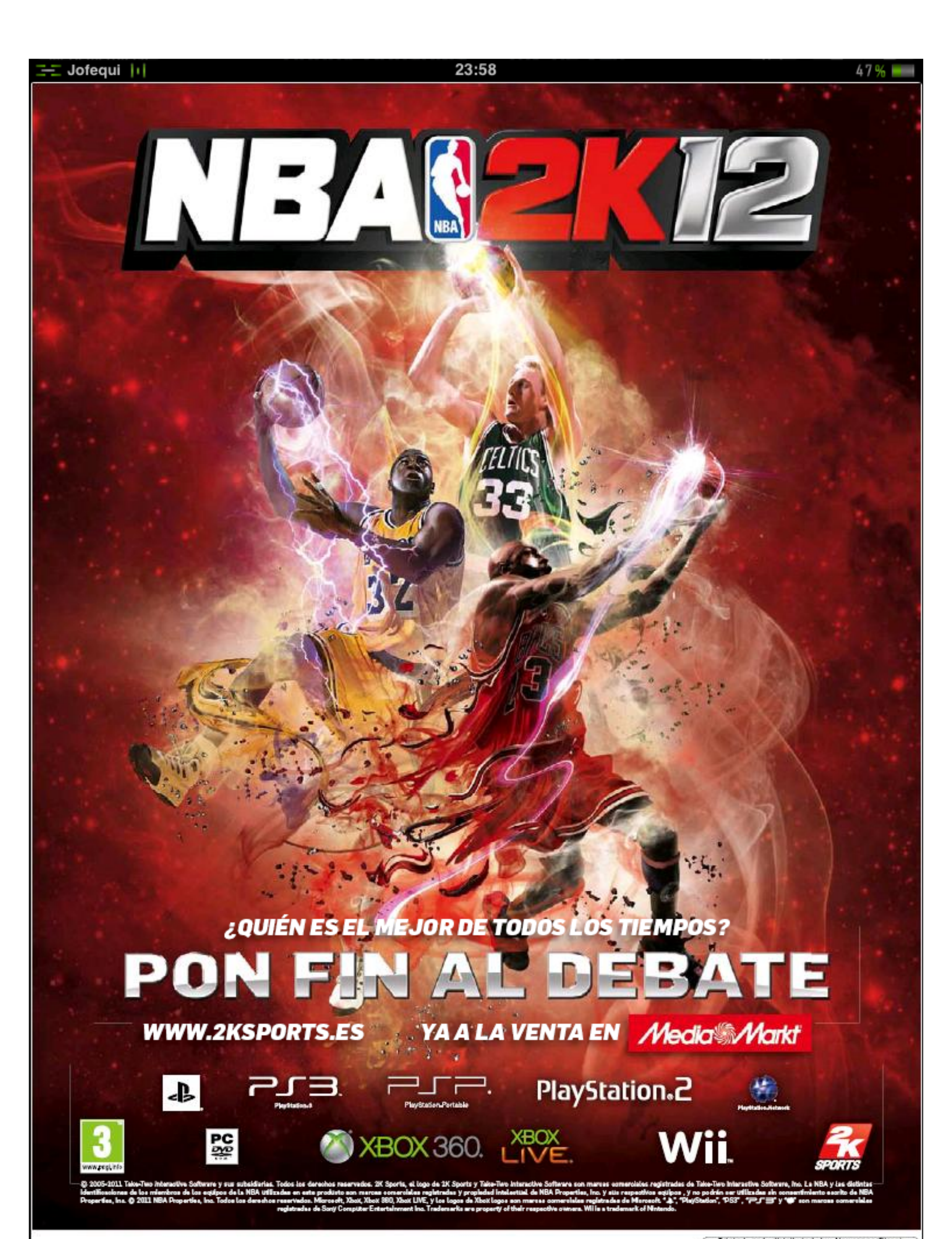




Jofequi
23:58
47%



12x10


Jofequi
23:58
47%
NBA 2K12
NBA
¿QUIÉN ES EL MEJOR DE TODOS LOS TIEMPOS?
PON FIN AL DEBATE
WWW.2KSPORTS.ES
YA A LA VENTA EN Media Markt
PS3
PlayStation.3
PSP
PlayStation.Portable
PlayStation.2
PlayStation.Network
3
www.pegi.info
PC DVD
XBOX 360.
XBOX LIVE.
Wii
2K SPORTS
© 2005-2011 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA y las distintas identificaciones de los miembros de los equipos de la NBA utilizadas en este producto son marcas comerciales registradas y propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y sus respectivos equipos, y no podrán ser utilizadas sin consentimiento escrito de NBA Properties, Inc. © 2011 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos de Xbox logos son marcas comerciales registradas de Microsoft. "PlayStation", "PS3", y son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

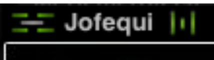
Jofequi 23:58 47%

• Sonic • Super Mario World • Street Fighter II • FIFA International Soccer • Tomb Raider • Super Mario 64 • Final Fantasy VII • Resident Evil 2 • Tekken 3 • Zelda Ocarina of Time • Metal Gear Solid • Pokemon • Gran Turismo 3 • GTA San Andreas • Pro Evolution Soccer • God of War II • Call of Duty 4 Modern Warfare • Gears of War 2 • Assassin's Creed II • Red Dead Redemption

HOBBY CONSOLAS

20 AÑOS

LOS MEJORES 20 JUEGOS DE LA HISTORIA DE HOBBY CONSOLAS



23:58

47 %



“EL RPG MÁS DIFÍCIL DE LA HISTORIA.
MIL Y UNA MUERTES TE ESPERAN”
- MERISTATION

- 7 DE OCTUBRE DE 2011 -

DARK SOULS™









WWW.PREPARETODIE.COM







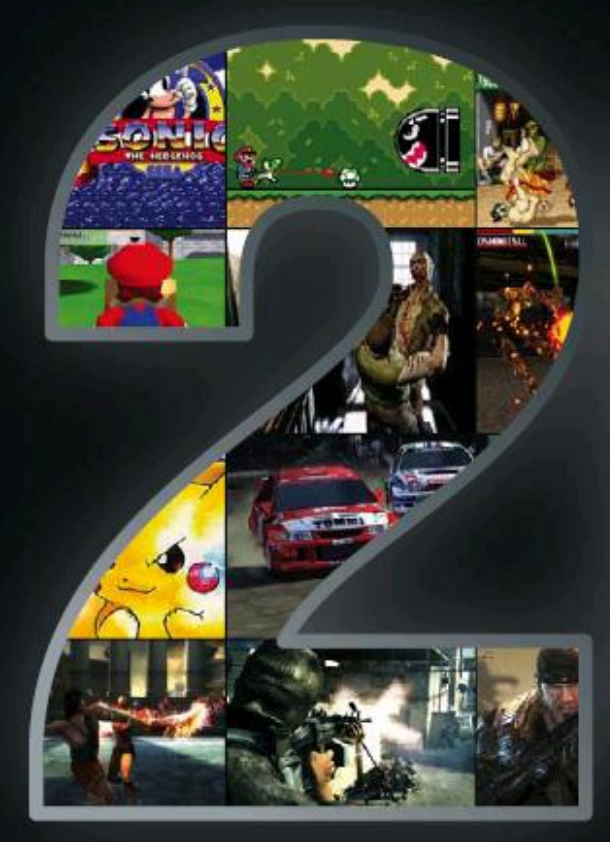


FROM SOFTWARE











20 juegos que han hecho historia...

Si hay algo que define la esencia y la razón de ser de Hobby Consolas son los videojuegos. Con motivo del 20 aniversario de la revista hemos seleccionado, con la inestimable ayuda de vuestras votaciones, los 20 juegos más importantes que han pasado por estas páginas a lo largo de estos años. En realidad representan a los más de 7000 que hemos analizado durante todo este tiempo. Os los presentamos con la maqueta de su análisis original, tal cual se publicaron en su momento, para que también sea un nostálgico repaso a la historia de la revista. Estamos convencidos de que es la mejor forma de celebrar las dos décadas que llevamos en el kiosco, y queremos que este especial se convierta en nuestro mejor regalo para todos los que habéis formado y formáis parte de Hobby Consolas. De todo corazón, gracias por habernos acompañado hasta hoy y os invitamos con toda nuestra ilusión y cariño a que lo sigáis haciendo durante muchos años más.



Los mejores juegos de la historia de Hobby Consolas



Sonic The Hedgehog 1991

- Consola Mega Drive
- Compañía Sega
- Creadores Y. Naka, N. Oshima
- País Japón
- PVP Lanzamiento 6.990 Ptas.
- Unidades Vendidas en el mundo 4.34 millones

Así lo vivió... José Luís Sanz

Director de Hobbynews.es (Redactor de H.C. en 1991)

"Cuando llegó *Sonic* a la redacción de Hobby Consolas en 1991 se montó un revuelo monumental y fue, sin duda, la gota que nos convenció a muchos de que Mega Drive podría ser una gran consola. Me encantaron sus escenarios gigantescos, los diferentes planos de scroll (hasta 8 creo recordar), su vertiginosa velocidad de juego y el acierto por parte de SEGA de diseñar un héroe que no utilizaba armas (¡¡cómo Mario!!). Eso sí, 20 años después, su esquema está superado aunque, aún hoy, creo que sería posible divertirse con él... si nos empeñamos."

PAG. 12



S. Mario World 1992

- Consola Super Nintendo
- Compañía Nintendo
- Creador Shigeru Miyamoto
- País Japón
- PVP Lanzamiento 7.490 Ptas.
- Unidades Vendidas en el mundo 20.61 millones

Así lo vivió... Marcos García

Director de RO PlayStation (Jefe de sección de H.C. en 1992)

"Sin duda el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Tuve la suerte de probarlo por primera vez, recién salido de Japón, en la Super Famicom que teníamos en la redacción y caí rendido ante los encantos de su jugabilidad, colorido y banda sonora. Marcó un antes y un después en mi concepción sobre el videojuego y pocas veces he sentido algo similar a los mandos de otros títulos y consolas, era como soñar despierto en un mundo surrealista, adictivo e irrepetible; las horas pasaban y era incapaz de dejar de jugar. El legado *Super Mario World* es único."

PAG. 16



Street Fighter II 1992

- Consola Super Nintendo
- Compañía Capcom
- Creador Takashi Nishiyama
- País Japón
- PVP Lanzamiento 11.990 Ptas.
- Unidades Vendidas en el mundo 6.3 millones

Así lo vivió... Marcos García

Director de RO PlayStation (Jefe de sección de H.C. en 1992)

"*Street Fighter II* era el referente de los salones recreativos y todos soñábamos con su paso a las consolas. Super Nintendo tuvo el honor de recibir una conversión antológica en la que solo se echaban en falta algunos detalles gráficos. *SFII* fue un auténtico vende consolas y recrudeció aún más el duelo que mantenían Mega Drive y SNES por aquellas fechas. Pese al actual dominio poligonal, los beat'em-up con desarrollo 2D siguen en plena vigencia gracias, entre otras compañías, a Capcom. Una demostración de la imperecedera huella que ha dejado *SFII*."

PAG. 24



FIFA Int. Soccer 1993

- Consola Mega Drive
- Compañía EA Sports
- Creador Joe della Savia
- País EEUU
- PVP Lanzamiento 8.990 Ptas.
- Unidades Vendidas en el mundo N/D

Así lo vivió... Manuel del Campo

Director de Hobby Consolas (Jefe de sección de H.C. en 1993)

"La primera vez que lo vi, en las oficinas de Sega, quedé tan impactado que solo soñaba con que aquel cartucho llegara a mis manos. Jamás pensé que un juego de fútbol podía ofrecer esos gráficos, con una perspectiva isométrica tan oportuna. Aún recuerdo que se me erizaba la piel cuando vi que se podían marcar goles impresionantes (que luego podíamos ver repetidos a cámara lenta), que aquello era una simulación casi real. Sí, los juegos de fútbol han evolucionado mucho años después, pero el gran salto le dio aquel cartucho para Megadrive."

PAG. 30



Tomb Raider 1996

- Consola PlayStation/Saturn
- Compañía Core Design
- Creadores T. Gard, P. Douglas
- País Reino Unido
- PVP Lanzamiento 7.990 Ptas.
- Unidades Vendidas en el mundo 4.45 millones

Así lo vivió... Sonia Herránz

Directora de Playmanía (Jefe de sección de H.C. en 1996)

"Llegó a redacción entre una docena más de discos para Saturn. Como ya lo había probado y me había emocionado, me lancé a por él. Desde el primer segundo supe que estaba ante algo rompedor. ¿Cuándo habíamos podido movernos libremente por escenarios 3D? ¿Cuándo habíamos visto unas animaciones semejantes en un personaje que, para colmo, era una mujer? *Tomb Raider* reinventó los plataformas y creó un tipo de aventuras de las que han bebido los grandes de hoy, como *Uncharted* o *Assassin's*. Uno de los juegos más influyentes de la historia."

PAG. 34



Los mejores juegos de la historia de Hobby Consolas



Super Mario 64
1997

Consola Nintendo 64
Compañía Nintendo
Creador Shigeru Miyamoto
País Japón
PVP Lanzamiento 8.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 11.89 millones

Así lo vivió...
Amalio Gómez
Director de Publicaciones de Videojuegos de Axel Springer (Director de H.C. en 1997)

Recuerdo la que se formó porque no quisimos puntuar a *Super Mario 64* en la review que le hicimos en Hobby Consolas (que se extendió durante varios números). Alguien de Nintendo -no recuerdo bien quién-, me llamó todo "mosqueado" porque no entendía eso de que no le hubiéramos puesto nota al juego. Mi respuesta fue que, para mí, *Super Mario 64* no era un juego más, no era un título que pudiera compararse con ningún otro realizado hasta la fecha; era una joya, una obra maestra a la que ningún humilde mortal podría atreverse a puntuar. Hoy, 15 años después, me reafirmo en la idea.

PAG. 38



Final Fantasy VII
1997

Consola PlayStation
Compañía Square
Creador Hironobu Sakaguchi
País Japón
PVP Lanzamiento 7.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 9.72 millones

Así lo vivió...
Amalio Gómez
Director de Publicaciones de Videojuegos de Axel Springer (Director de H.C. en 1997)

Que hoy, catorce años después, haya millones de personas que suspiren por un remake de este juego, lo dice todo. *Final Fantasy VII* supuso un antes y un después en los juegos de rol y es de los pocos elegidos que siempre sale en las quinielas como uno de los mejores juegos de la historia. En ese año fue todo un bombazo por su preciosismo, su maravillosa historia (más de 50 horas repartidas en tres discos) y su gran banda sonora. Y, además, tiene el privilegio de incluir uno de los momentos más emotivos que yo he vivido frente a una pantalla: la muerte de Aeris. Inolvidable.

PAG. 44



Resident Evil 2
1998

Consola PlayStation
Compañía Capcom
Creador Hideki Kamiya
País Japón
PVP Lanzamiento 8.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 5.82 millones

Así lo vivió...
Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas (Redactor Jefe de H.C. en 1998)

Mis compañeros se preocuparon tras verme diez minutos con la boca abierta después de contemplar aquella impactante intro nada más llegar los CD´s. Sonia Herranz se reía al verme dar respingos en la silla mientras jugaba en la oficina... Este juego marcó las bases del terror en las consolas y en su momento supuso toda una revolución, con la original experiencia de disfrutarlo con los dos protagonistas. Una historia apasionante, personajes legendarios, momentos y situaciones inolvidables, sustos sensacionales... *Resident Evil 2* ha sido una de mis mejores experiencias en el mundo de los videojuegos.

PAG. 48



Tekken 3
1998

Consola PlayStation
Compañía Namco
Creador Katsuhiro Harada
País Japón
PVP Lanzamiento 7.990 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 6.91 millones

Así lo vivió...
Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas (Redactor Jefe de H.C. en 1993)

Street Fighter reinaba en la lucha sin ningún rival que le tosiera. Luego llegó *Virtua Fighter* e introdujo la lucha poligonal. El primer *Tekken* cogió ese testigo incluyendo su original mecánica de un botón para cada extremidad. En Namco fueron puliendo este sistema hasta llegar a *Tekken 3*, un juego que llevó tanto a la lucha como a la capacidad gráfica de PSX a su máxima expresión, perfeccionando el sistema de combate con movimientos en ocho direcciones. Fue esta tercera parte la que convirtió a la saga en un fenómeno, conquistando incluso a quienes no les hacía gracia darse de leches en una consola.

PAG. 54



Zelda Ocarina of Time
1998

Consola Nintendo 64
Compañía Nintendo
Creador Shigeru Miyamoto
País Japón
PVP Lanzamiento 8.490 Ptas.
Unidades Vendidas en el mundo 7.6 millones

Así lo vivió...
Alberto Lloret
Redactor Jefe de Playmanía (Redactor de H.C. en 1998)

Pocos juegos son capaces de romper la cuarta pared y trasmitir sensaciones únicas, crear recuerdos imborrables y formar parte de la vida de uno, como algunos libros o películas clásicas. En mi caso, *Ocarina of Time* ha sido uno de esos juegos y, más de diez años después, sus argumentos y propuestas siguen estando muy vigentes, tal y como avala el reciente relanzamiento en 3DS, hasta ahora el título más exitoso de la portátil. Vale que hemos visto mundos 3D más abiertos y grandes, más bellos o con más cosas para hacer… pero ninguno con el irresistible encanto de *Ocarina of Time*. Una obra maestra.

PAG. 58










HOBBY y Nintendo

20 AÑOS
JUGANDO JUNTOS











Los mejores juegos de la historia de Hobby Consolas



Metal Gear Solid 1999

- Consola PlayStation
- Compañía Konami
- Creador Hideo Kojima
- País Japón
- PVP Lanzamiento 8.490 Ptas.
- Unidades Vendidas en el mundo 5.59 millones

Así lo vivió... Manuel del Campo

Director de Hobby Consolas (Redactor Jefe de H.C. en 1999)

"Psycho Mantis me pregunta a qué estoy jugando. Lo adivina. Después dice que tiene poderes. Mueve el mando. Se me eriza la piel... Solo por ese momento merece la pena haber jugado alguna vez a un videojuego. En mi vida me he visto más sorprendido frente a una consola que con *Metal Gear*. El mayor alarde de imaginación que puedo recordar. Otacon, Meryl, el Coronel Campbell, Vulcan, Sniper Wolf... y, cómo no, el gran e inimitable Solid Snake. Todos forman parte de mis emociones. Podría decir que de una u otra forma les quiero. Me hicieron disfrutar como nunca."

PAG. 64



Pokemon rojo y azul 1999

- Consola Game Boy
- Compañía Nintendo
- Creador Satoshi Tajiri
- País Japón
- PVP Lanzamiento 5.490 Ptas.
- Unidades Vendidas en el mundo 31.37 millones

Así lo vivió... Roberto Ajenjo

(Redactor de H.C. en 1999)

"No sé si porque era el más joven de la redacción o porque me vieron con cara de coleccionista, pero me tocó a mí enfrentarme con esa nueva "japonesada" que estaba arrasando en aquellos lares. Admito que no iba con mucho ánimo de que aquello me fuera a gustar. Pero al poco tiempo de empezar a jugar me descubrí a mí mismo totalmente enganchado, buscando bichos como loco y emocionándome en cada combate. Está claro que lo mismo le debió pasar a millones de personas. No era consciente, pero estaba ante el inicio de un fenómeno único en la historia de los videojuegos."

PAG. 70



Gran Turismo 3 2001

- Consola PlayStation 2
- Compañía Polyphony Digital
- Creador Kazunori Yamauchi
- País Japón
- PVP Lanzamiento 9.990 Ptas.
- Unidades Vendidas en el mundo 14.89 millones

Así lo vivió... David Martínez

Redactor Jefe de Hobby Consolas (Redactor de H.C. en 2001)

"Recuerdo perfectamente la primera vez que jugué a *Gran Turismo 3*. Sony nos había invitado a un viaje de prensa, a Londres, y dijo que tenía "una golosina" para nosotros. Se trataba de probar el juego, que por fin adoptaba el título de *Gran Turismo 3* (en lugar de *GT 2000* que fue su nombre en clave). En cuanto aterrizamos en España me compré una PS2, y meses después, cuando pude analizarlo con calma, quedé convencido de que era el juego que "de verdad" inauguraba aquella generación. Todavía hoy es un simulador alucinante repleto de posibilidades."

PAG. 74



GTA San Andreas 2004

- Consola PlayStation 2
- Compañía Rockstar
- Creadores Leslie Benzies, Dan y Sam Houser
- País EEUU
- PVP Lanzamiento 69 €
- Unidades Vendidas 19.14 m.

Así lo vivió... David Martínez

Redactor Jefe de Hobby Consolas (Redactor de H.C. en 2001)

"Juegos largos hay muchos, pero *GTA San Andreas* era gigante en todos sus aspectos. Cada vez que Rockstar nos enseñaba una nueva ciudad, las posibilidades de personalización, el campo, los vehículos, minijuegos… me iba convenciendo más de que este juego marcaría un antes y un después en el género. Visto desde la distancia, creo que fue el lanzamiento más importante de su generación, y estoy seguro de que Carl Johnson se ha hecho un hueco en el corazón de todos nosotros. No en vano se trata del juego más vendido de PS2, lo cuál es mucho decir."

PAG. 80



Pro Evo. Soccer 5 2005

- Consola PS2 - Xbox
- Compañía Konami
- Creador Shingo "Seabass"
- País Japón
- PVP Lanzamiento 59,95 €
- Unidades Vendidas en el mundo 4.28 millones

Así lo vivió... Sergio Martín

(Redactor de H.C. en 2005)

"Como amante del deporte rey, siempre era un placer analizar los juegos de fútbol, una bendita constante en mi etapa en Hobby Consolas. *Pro Evolution Soccer 5* consiguió una vez más mostrar un realismo sin igual en aquellos tiempos, superando en prestaciones a la magnífica entrega de *PES* de la temporada anterior... y también a *FIFA 06*, su rival de entonces. Y es que aunque *PES5* no podía competir en términos de licencias oficiales, número de ligas incluidas y demás con el simulador de Electronic Arts, su jugabilidad era insuperable. Y eso, a la postre, era lo más importante."

PAG. 86



Jofequi
23:59
47%
GOD OF WAR
COLLECTION
VOLUME II
A LA VENTA
EL 15 DE
SEPTIEMBRE
DE 2011
GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
&
GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS
CLASSICS HD
¡LAS COLECCIONES DE LOS TÍTULOS MÁS ACLAMADOS POR
PRIMERA VEZ EN PLAYSTATION®3 AL MEJOR PRECIO!
REMASTERIZADOS POR COMPLETO, DISFRUTA DE ESTA EXPERIENCIA EN ALTA DEFINICIÓN 1080P Y TOTAL COMPATIBILIDAD CON 3D.
2 JUEGOS EN CADA COLECCIÓN.
ICO
&
SHADOW
OF THE
COLOSSUS
A LA VENTA
EL 29 DE
SEPTIEMBRE
DE 2011
PS3
1080P HD
3D
SONY
make.believe



Los mejores juegos de la historia de Hobby Consolas



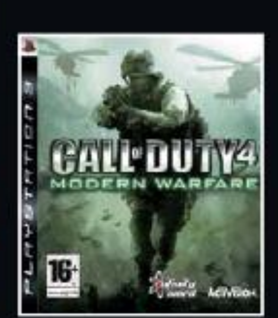
God of War II
2007

Consola PlayStation 2
Compañía Sony Santa Mónica
Creadores D. Jaffe, C. Barlog
País EEUU
PVP Lanzamiento 59,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 3.54 millones

Así lo vivió... David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

La segunda aventura de Kratos llegó al final de la generación… y era mucho más espectacular que los primeros juegos de PlayStation 3. Si decimos que se trata de un juego titánico, no sólo es por sus protagonistas (rescatados de la mitología griega) sino por el modo en que los puzles se integran con la acción, o la escala de los enemigos y escenarios. *God of War II* no sólo tenía los gráficos más pulidos o los personajes mejor retratados de PS2, también era el juego más salvaje. Su sistema de combate con QTE ha cambiado para siempre el género de los "beat´em up" en consola.

PAG. 90



Call of Duty 4 MW
2007

Consola PS3 - Xbox 360
Compañía Infinity Ward
Creadores J. West, V. Zampella
País EEUU
PVP Lanzamiento 66,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 14.25 millones

Así lo vivió... Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas

Mi pasión por la 2ª Guerra Mundial me convirtió en fan de la saga *Call of Duty* en su versión "clásica". Es cierto que ese conflicto estaba muy exprimido, pero desconfiaba del salto a la época actual... hasta que acudí a una presentación y me quedé boquiabierto por su inusitado realismo y el soberbio nivel gráfico. Cuando pude jugarlo a fondo descubrí que tras ese despliegue técnico había una emocionante historia con momentos inolvidables y un inagotable modo online, que han convertido a *Modern Warfare* en el gran referente de la presente generación de consolas.

PAG. 96



Gears of War 2
2008

Consola Xbox 360
Compañía Epic Games
Creador Cliff Bleszinski
País EEUU
PVP Lanzamiento 56,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 6.12 millones

Así lo vivió... David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Si la campaña no os deja boquiabiertos, esperad a probar el multijugador, sobre todo en el modo horda cooperativo. Puede que sólo sea otro juego de marines "cuadrados" contra alienígenas, pero el bombardeo de acción y los gráficos nos dejaron clavados al asiento de principio a fin. Además, el argumento resultaba más complejo que en el primer juego, ¡y podíamos cabalgar sobre un brumak! Puede que ahora, justo cuando acaba de salir la tercera entrega, muchos lo vean como un juego de transición, pero si echamos la vista atrás, comprobamos que estaba sobrado de virtudes.

PAG. 100



Assassin's Creed II
2009

Consola PS3 - Xbox 360
Compañía Ubisoft
Creador Patrice Désilets
País Canadá
PVP Lanzamiento 69,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 9,21 millones

Así lo vivió... Daniel Quesada
Jefe de Sección de H. Consolas

Preparar este análisis fue, por un lado, un placer: en su momento, una recreación tan detallada de las ciudades italianas parecía imposible a nivel técnico. También tuvo su parte infernal. Para hacer justicia al juego había que indagar a fondo: centenares de items ocultos, la personalización de la Villa, los puzles... Quería odiar el juego por tenerme despierto hasta las mil de la noche para tener su análisis a tiempo. Pero no me salía: era tan bueno que, por muy cansado que estuvieras, siempre querías seguir para descubrir un nuevo misterio. Ezio se ha convertido en icono de esta generación.

PAG. 104



Red Dead Redemption
2010

Consola PS3 - Xbox 360
Compañía Rockstar
Creador Dan Houser
País EEUU
PVP Lanzamiento 69,95 €
Unidades Vendidas en el mundo 8,41 millones.

Así lo vivió... David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Si *GTA San Andreas* es el juego urbano por excelencia, la mayor virtud de *Red Dead Redemption* es cómo refleja la naturaleza: los animales salvajes, los bosques, y también la forma de comportarse de los últimos pistoleros, a finales del siglo XIX. Un juego capaz de hacernos reír, aceleramos el pulso en las secuencias de acción y (los que lo hayan terminado sabrán de qué hablo) emocionarnos. Lo mejor de *RDR* es la libertad que sentimos mientras cabalgamos por el desierto, esperando que ocurran cosas a nuestro alrededor. Gracias a él, volvimos a disfrutar de los western.

PAG. 108

ROCKSTAR GAMES QUIERE DAR LAS GRACIAS A TODOS LOS QUE VOTARON A RDR COMO

"MEJOR JUEGO DEL AÑO 2010"

HOBBY PREMIOS 2011

JUEGO DEL AÑO

RED DEAD REDEMPTION

Los lectores de las revistas de videojuegos votan los mejores del año

DE LOS CREADORES DE GRAND THEFT AUTO

RED DEAD REDEMPTION™

FORAJIDOS HASTA EL FINAL

YA A LA VENTA

REDDEADREDEMPTION-ELJUEGO.COM













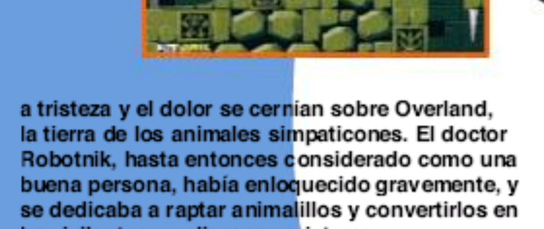


MEGADRIVE



SONIC





La tristeza y el dolor se cernían sobre Overland, la tierra de los animales simpaticones. El doctor Robotnik, hasta entonces considerado como una buena persona, había enloquecido gravemente, y se dedicaba a raptar animalillos y convertirlos en horripilantes y peligrosas criaturas.

Cada dia cientos de animales desaparecían de los bosques y tras la diabólica reconversión de su estructura mental y física, pasaban a formar parte del ejército particular del insensato doctor.

En un lejano y poco transitado paraje de Overland, vivía un puercoespín de color azul. Tenía el pelo de punta, lógico, y unas zapatillas mágicas que le permitían desplazarse a velocidades de vértigo. Su nombre era Sonic.

El sueño dorado de nuestro espinoso amigo era convertirse en héroe y, tal y como estaban las cosas en Overland, le parecía el momento más indicado para darse a conocer.

Seis parajes del país están totalmente infestados de secuaces del doctor, al final de cada uno de los cuales espera, muy enfadado por cierto, el propio Robotnik en persona.

Si Sonic resulta vencedor en el enfrentamiento, todos los animalillos de ese mundo serán liberados.

Cada una de esas luchas transcurre en lugares absolutamente alucinantes y completamente diferentes entre sí.





J.L. "Skywalker"

Un famoso cineasta afirmó que "una película ha de comenzar con un terremoto y a partir de ahí ir subiendo cada vez más". Y eso es precisamente lo que hace este chachi-game de animales varios: te secuestra por derecho propio y te obliga a participar en el trepidante espectáculo que se desplegará ante ti.

Espectáculo que entra primeramente, y a la velocidad de la luz, por tus retinas en forma de inmensos, coloristas y deliciosos escenarios y personajes, para posteriormente inundarte de sonidos y melodías que se verán acompañadas, si eres precavido, por un casco motociclero con el que combatir la terrible velocidad del programa. Y creedme, todo esto no es sino el principio de un recorrido que os dejará huella y que puede llevaros a la más absoluta de las adicciones maquineras.

No existen palabras para referirse a este personaje de maliciosas miradas, nacido para llevar la bandera de Sega, cual último valuarte de los más puros y genuinos Arcades, para deleite del personal Megadrivero. Muy pocas veces se podrán decir tantas cosas buenas de un juego con una sola palabra: SONIC. Sensacional, único y terriblemente indispensable.

El señor de los anillos

Pocas veces tendrás la oportunidad de cargar en tu consola un cartucho como Sonic. Una auténtica obra maestra.









Laberintos del caos

Si recogéis un cierto número de anillos y llegáis al final de las zonas primera o segunda fe cada fase sin perderlos, tendréis la oportunidad de visitar los Laberintos Giratorios del Caos.

Nuestro objetivo en estos laberínticos lugares es conseguir la joya caótica. El laberinto cuenta con dos elementos para hacer fácil o difícil nuestro mareante camino: rebotadores, inversores de sentido, giro rápido o lento y un largo etcétera. También hay vidas extra hábilmente escondidas, e incluso podréis obtener continuaciones si recogéis muchos anillos.

Seis laberintos con su correspondiente joya esperan tu visita e intentarán por todos los medios que tú y Sonic salgáis del lugar son la joya y ligeramente mareados. En cualquier caso, es un auténtico placer darte una vueltecilla por estas pantallas.

LO MÁS NUEVO SONIC







El primero de ellos es un lugar a modo de isla montañosa en el que cada paso que demos puede ser una trampa que nos envíe directamente al mar… o a unos afilados aguijones gigantes; el segundo es un paisaje marmóreo formado por tierras baldías con peligrosos pozos de ardiente magma y misteriosos templos cuajados de peligros.

Tras esto llegaremos al pozo de la diversión: cientos de resortes, zonas de flipper, muelles, bolas giratorias con pinchos… Cuarto ataque del doctor, ¡qué pesado! Un enorme laberinto nos introducirá en un misterioso y "abandonado" templo en el que Sonic tendrá que utilizar sus limitadas dotes de buceador. Toda una experiencia.

Si salimos con vida de Starlático, un extraño mundo formado por paisajes estelares, llegaremos a la última fase: una gran factoría en la que abundan los mecanismos mastodónticos, así como unos rodillos pegadizos la mar de graciosos. Diversión a tope.

Como ves, la cosa no es fácil Sonic, pero sabemos que lo vas a lograr. El mundo de Overland necesitaba un héroe como tú.



A la izquierda podéis contemplar parte del primer mundo, enemigo y pivote incluidos.



Sonic se encuentra al borde de un precipicio. Tú, que le guías, te detienes un instante a reflexionar. Pero a este marchoso puercoespín no le puedes tener quieto mucho rato, pues empezará a mirarte impaciente.

Aquí no nos falta de nada. Pero desde luego si te gustan las emociones fuertes, en este juego las encontrarás como para aburrirte.



Monitores Sonic

A lo largo del juego encontraréis monitores mágicos que os proporcionarán valiosas ayudas al ser destruidos. Hay cinco tipos de monitores diferentes:

Monitor del anillo: Os otorgará de golpe y porrazo diez anillos más.

Monitor de la esfera: Un resplandor grisáceo rodeará a Sonic garantizándole que no perderá los anillos al ser atacado por el enemigo, pero cuidado porque sólo os protegerá una vez.

Monitor de Sonic: Una preciada vida se sumará a las que tengamos, si es que nos queda alguna.

Monitor de las zapatillas: Estas turbo zapatillas nos proporcionarán una velocidad el doble que la normal.

Monitor de estrellas: La preciada inmunidad temporal, aquí.







El perverso Doctor Robotnik, hábil mercachifle, tenor despiadado y artífice de todos los males de Oveland hará lo imposible por evitar el éxito de vuestra humanitaria, mejor dicho, animalaria misión.

Al final de cada acto, se manifestará ante vosotros a bordo de su rechoncha nave y, por medio de diferentes métodos atormentará hasta límites inconfesables las andanzas de Sonic.

Doctor Robotnik, tus minutos están contados.



The Elf

Sonic es el juego más esperado y deseado del año. La expectación que ha creado es increíble. El pequeño puercoespín azul es el blanco de millones de ojos. La nueva mascota de Sega acaba de nacer y, según sus creadores, va a protagonizar los mejores y más grandes juegos jamás realizados para la Megadrive. Más emoción imposible.

Ahora, con el cartucho en mis propias manos he de deciros que todo lo que rodea a este gran juego ha cumplido con lo prometido: es totalmente alucinante, desde el logo inicial de Sega, hasta el último mensaje de Game Over.

Los gráficos son un auténtico derroche de fantasía, colorido y espectacularidad: rampas, giros de 360 grados, plataformas móviles, pronunciadas pendientes y cientos de obstáculos más que no podéis ni imaginar. Es el escenario perfecto para nuestro personaje, dotado de una velocidad y una agilidad increíbles. Y hablando de velocidad, cuidado, porque el espectacular y vertiginoso scroll puede provocar mareos al más pintado.

La leyenda de Sonic era totalmente cierta, es indiscutiblemente perfecto. Uno de esos juegos que hace de la consola el mejor invento de los últimos tiempos.







Todo en Sonic es genial, pero los gráficos se salen de lo normal.



En Sonic no hay cabida para el aburrimiento. Es como mil juegos en uno, y no pararás de saltar, nadar, correr..., todo ello en los escenarios más alucinantes que te puedas imaginar.





LAS PUNTUACIONES

Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: No es fácil

Nº continuaciones: Según puntos
Nº fases: 5


96


90

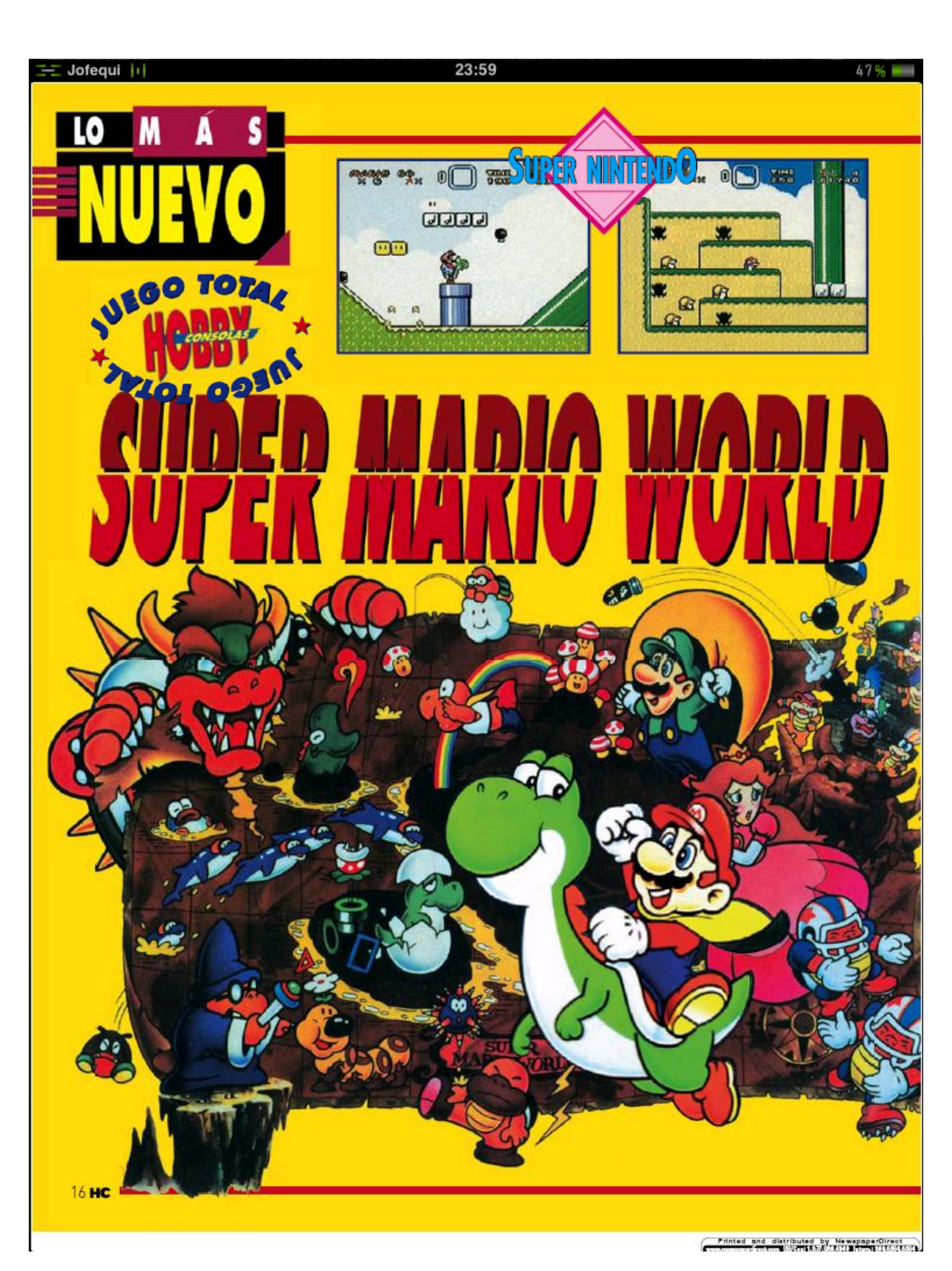
95

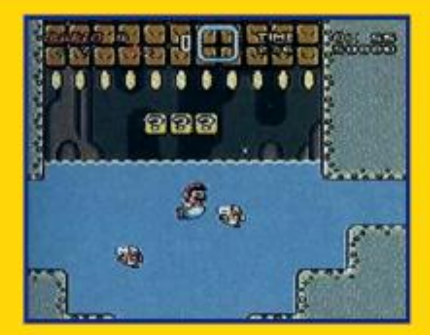

Todo, incluyendo el logotipo de Sega


No tenerlo



95


Jofequi
23:59
47%
LO MÁS NUEVO
SUPER NINTENDO
JUEGO TOTAL
HOBBY CONSOLAS
JUEGO TOTAL
SUPER MARIO WORLD







EL MUNDO MÁS DIVERTIDO



Mario, su inseparable amigo Luigi y la bella princesa Toadstool estaban a punto de disfrutar de unas merecidas vacaciones.

Atrás quedaba el recuerdo de su última aventura tras los pasos de Bowser y su numeroso ejército de tortugas malévolas. Ahora tan sólo les preocupaba llegar al lugar que habían elegido para retirarse del mundanal ruido: La Tierra de los Dinosaurios, el más bello paraje de cuantos se puedan imaginar.

Los habitantes de tan afortunado país, hospitalario como ninguno, al enterarse de tan importante visita prepararon una gran ceremonia para celebrar la llegada de nuestros héroes.

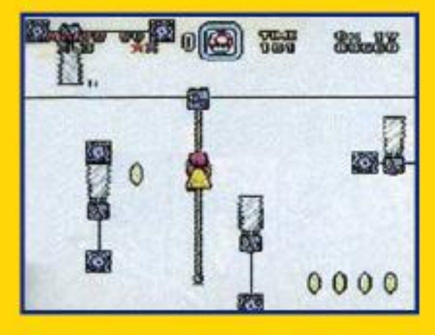
Tras una gran noche de diversión, fiestas, fuegos artificiales, juergas y algarabías varias, Mario y compañía se retiraron a descansar a una apacible posada situada a la ribera del río Soda.

A la mañana siguiente, Mario se levantó con un gran dolor de cabeza. Un extraño presagio le rondaba las pensaderas. Se incorporó rápidamente, frotó sus ojos, se caló su gorra roja y salió de la posada raudo y veloz.

¡Cuál fue su sorpresa al comprobar que la calle estaba totalmente desierta! Nada ni nadie perturbaba la malsana tranquilidad de los alrededores. Pero… ¿dónde se habían metido todos los habitantes del reino?, ¿cómo es que habían desaparecido tan de repente?

De pronto, la voz de Luigi sonó desde la ventana de la posada, "la princesa ha desaparecido, la princesa ha desaparecido…". Ambos subieron rápidamente a la habitación de la princesa y comprobaron el vacío que reinaba en ella.

"Me temo que Bowser ha vuelto, amigo Luigi", susurró Mario. "¡No!, otra vez no. Pero si acabamos de empezar nuestras vacaciones", exclamó Luigi consternado. ►



Super Nintendo se estrena con este auténtico súper juegazo. Desde luego, no podía haberlo hecho de una forma más espectacular









LO MÁS NUEVO





► Así es la vida, amigos. Esta pareja ha nacido para ser héroes eternos y no les queda más remedio que salvar a la princesa Toadstool cuantas veces sea necesario. ¡Faltaría más!

Pero no perdamos tiempo y sigamos los pasos de estos dos personajillos, que ya se han puesto en camino.

Tras unas cuantas horas de ardua búsqueda, Mario y Luigi se sentaron a descansar. La verdad es que no tenían ningún tipo de pista y no sabían muy bien por dónde... pero ¿qué es ese extraño bulto...? ¡un huevo con lunares verdes! Y... ¡se está moviendo!

El cascarón se rompió en pedazos y del interior surgió repentinamente una curiosa figura. "¡Oh, pero, si es un pequeño dinosaurio!", exclamó Mario sorprendido.

"Hola amigos, me llamo Yoshi", fueron las primeras palabras que salieron del humeante morro de aquel simpático y verde animalito.

Una vez pasado el susto y acabadas las presentaciones de rigor, los tres volvieron a sentarse y comenzaron una larguísima charla que duró hasta bien entrada la noche.

En esta agradable pero tensa reunión, se habló Bowser, -el mayor enemigo de Mario-, de la invasión de la Tierra de los Dinosaurios por los secuaces del tirano tortuguero, de la huida repentina de todos los habitantes, del secuestro de los hermanos de Yoshi y de su posterior encierro en huevos-prisión.

Pero esto no era lo peor. Lo más alarmante de todo era que el temible Bowser no estaba solo, pues se había traído consigo a sus siete hijos y les había instalado en siete grandes fortalezas prefabricadas. Además, y como guinda final, Bowser se hallaba oculto en el otro confín de la Tierra de los Dinosaurios, en la zona que él mismo, modestia aparte, hacía llamar el Valle de Bowser.

Y esta va a ser precisamente la misión de Mario y Luigi, atravesar las siete gigantescas zonas, eliminar a todos los enemigos y llegar hasta los dominios del mismísimo Bowser.

Yoshi, tras enterarse de toda la historia, se ofreció voluntario para ser la montura de los dos arrojados aventureros. ►









El Mundo Estrella

A lo largo y ancho de la tierra de los dinosaurios, se encuentran cinco entradas que llevan al Mundo Estrella, el cual está especialmente dedicado a los auténticos buscadores de misterios y aventuras. ¿Eres tú uno de ellos? Si consigues entrar en estas pantallas podrás transportarte por las estrellas y recorrer los mapas acortando el largo camino que supone el mapeado normal. Además, si completas los cinco niveles de la estrella unes los caminos que forman el estrellado mundo y resuelves el quinto nivel, tendrás acceso a otros ocho mundos secretos. Pero estos están reservados sólo para los más hábiles...

SPECIAL





LO MÁS NUEVO





➤ Así es la vida, amigos. Esta pareja ha nacido para ser héroes eternos y no les queda más remedio que salvar a la princesa Toadstool cuantas veces sea necesario. ¡Faltaría más!

Pero no perdamos tiempo y sigamos los pasos de estos dos personajillos, que ya se han puesto en camino.

Tras unas cuantas horas de ardua búsqueda, Mario y Luigi se sentaron a descansar. La verdad es que no tenían ningún tipo de pista y no sabían muy bien por dónde... pero ¿qué es ese extraño bulto...? ¡un huevo con lunares verdes! Y... ¡se está moviendo!

El cascarón se rompió en pedazos y del interior surgió repentinamente una curiosa figura. "¡Oh, pero, si es un pequeño dinosaurio!", exclamó Mario sorprendido.

"Hola amigos, me llamo Yoshi", fueron las primeras palabras que salieron del humeante morro de aquel simpático y verde animalito.

Una vez pasado el susto y acabadas las presentaciones de rigor, los tres volvieron a sentarse y comenzaron una larguísima charla que duró hasta bien entrada la noche.

En esta agradable pero tensa reunión, se habló Bowser, -el mayor enemigo de Mario-, de la invasión de la Tierra de los Dinosaurios por los secuaces del tirano tortuguero, de la huida repentina de todos los habitantes, del secuestro de los hermanos de Yoshi y de su posterior encierro en huevos-prisión.

Pero esto no era lo peor. Lo más alarmante de todo era que el temible Bowser no estaba solo, pues se había traído consigo a sus siete hijos y les había instalado en siete grandes fortalezas prefabricadas. Además, y como guinda final, Bowser se hallaba oculto en el otro confín de la Tierra de los Dinosaurios, en la zona que él mismo, modestia aparte, hacía llamar el Valle de Bowser.

Y esta va a ser precisamente la misión de Mario y Luigi, atravesar las siete gigantescas zonas, eliminar a todos los enemigos y llegar hasta los dominios del mismísimo Bowser.

Yoshi, tras enterarse de toda la historia, se ofreció voluntario para ser la montura de los dos arrojados aventureros. ➤











El Mundo Estrella

A lo largo y ancho de la tierra de los dinosaurios, se encuentran cinco entradas que llevan al Mundo Estrella, el cual está especialmente dedicado a los auténticos buscadores de misterios y aventuras. ¿Eres tú uno de ellos? Si consigues entrar en estas pantallas podrás transportarte por las estrellas y recorrer los mapas acortando el largo camino que supone el mapeado normal. Además, si completas los cinco niveles de la estrella unes los caminos que forman el estrellado mundo y resuelves el quinto nivel, tendrás acceso a otros ocho mundos secretos. Pero estos están reservados sólo para los más hábiles...









En este nuevo juego, Mario sigue fiel al divertido esquema de las plataformas, pero lo eleva a la máxima expresión en cuanto a imaginación y originalidad.









Yoshi Super Star





Mario y Luigi no están solos, amigos. Yoshi está dispuesto a seguirles allá donde vayan. ¿Que quién es Yoshi?, ¿pero todavía hay alguien que no lo sepa? Pues es, nada más y nada menos, que el dinosaurio verde más popular del mundo, y para conseguir su compañía tan solo tendréis que golpear algunos cuadritos marcados con una interrogación. De su interior aparecerá un huevo que, al romperse, revelará la presencia del gran Yoshi. Súbete a su lomo y prepárate para surcar los niveles acompañado por tan simpático, leal y, a veces, escurridizo dinosaurio. Una de las habilidades de Yoshi es comerse a la mayoría de los enemigos que se crucen ante su boca. Pulsa el botón Y y su larga lengua atrapará al enemigo más cercano y lo engullirá gustoso. Si el enemigo es una tortuga o un caparazón, pulsa de nuevo Y y Yoshi dejará escapar una gran llamarada que fulminará lo que encuentre a su paso. Si el enemigo te golpea, no perderás ninguna vida, pero Yoshi saldrá galopando como un alma en pena. ¡Date prisa y monta de nuevo sobre él! En niveles más avanzados encontrarás a los hermanos de Yoshi. Se diferencia de este por su pequeño tamaño y diferente color. Tendrás que cogerlos en brazos, alimentarlo con unos cuantos enemigos, y ¡sorpresa!, crecerán tanto como el propio Yoshi. Ya hemos dicho que Yoshi es verde pero sus hermanos pueden ser de color rojo, azul o amarillo. Cada dinosaurio tiene diferentes y útiles características que tendrás que descubrir tú mismo. Cuida bien de Yoshi, ¡es fundamental para el desarrollo de la aventura!











LO MÁS NUEVO

➤ Todo listo, pues, para que comience esta inigualable aventura. Nuestros amigos no pueden perder más tiempo. Bowser espera impaciente en su castillo, acompañado de Toadstool, y aún queda mucho camino por recorrer.

Mario, Luigi, no le hagáis esperar más… ¡A por él!

El mundo de Super Mario

Una vez puestos en ambiente y conociendo ya en qué va a consistir exactamente la misión de nuestros amigos, pasemos a descubrir los entresijos de este auténtico juegazo.

En primer lugar tenemos que decir que el descomunal mapa del Super Mario World está pensado para ir avanzando fase a fase, en un orden ya fijado. Hasta que no completemos un nivel, no se nos permitirá pasar al siguiente.

Sin embargo, el juego ofrece la curiosa posibilidad de permitirnos volver a una fase que ya hayamos completado. ¿Y para qué?, os estaréis preguntando. Pues muy sencillo, para proveernos de valiosas ayudas, como capas, Yoshi, Fiery Mario, etc… y afrontar con más tranquilidad los niveles posteriores. Seguir leyendo y comprenderéis por qué.

Entramos en un nivel fácil, ya completado, y conseguimos poderes. Ahora, pulsamos Start para hacer pausa y luego Select para volver de nuevo al mapa. Entremos en ese mundo que es tan difícil y lo afrontamos con las ventajas conseguidas. Mejor, ¿no? Recordad este gran truco, que vale millones. El agreste, inexplorado y gigantesco mapa que va a servir de escenario para la más grande de las aventuras, consta de 96 enormes niveles llenos de enemigos de todo tipo y tamaño, miles de plataformas y útiles objetos. Todo está pensado para que Mario emplee hasta la última gota de sus habilidades. Ya no basta con saltar, también hay que agacharse, volar, trepar, subirse en nubes e incluso comer un globo de helio para flotar por los aires. Como veis, un ➤









Super Mario World es un juego directo, que te engancha desde la primera pantalla. Una vez que entras en este mundo… ¡es imposible escapar de él!.









La leyenda de Mario

Con la Super Nintendo llega hasta nosotros la cuarta y más grande aventura del popularísimo y querido Mario. Por fin vamos a poder disfrutar en España y en toda Europa del que es posiblemente el mejor juego de todos los tiempos, el juego de juegos, el juego que ha hecho vender a Nintendo millones de consolas.

Pero para llegar hasta aquí, Mario ha tenido que recorrer un largo camino. Retrocedamos en el tiempo en busca del nacimiento de la súper estrella.

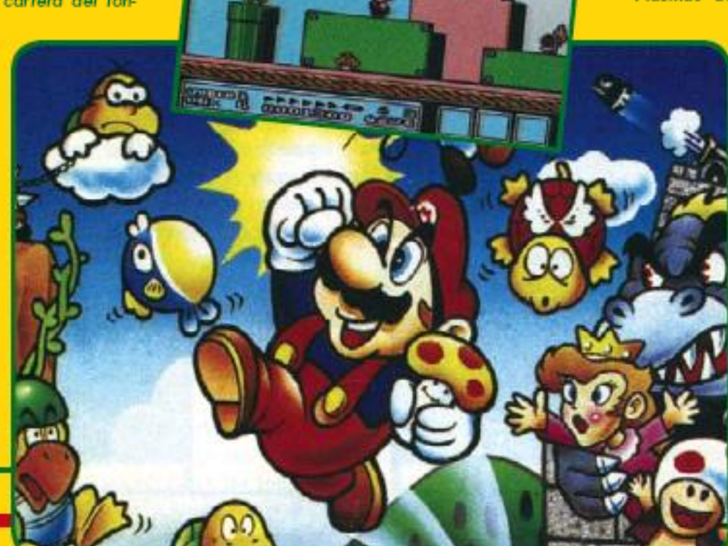
El origen de este personaje se remonta a 1980, donde ***Shigeru Miyamoto****, diseñador de juegos para Nintendo, crea la figura de Mario.*

Según cuenta la historia, este genial japonés se basó en una persona real para crear a Mario: un fontanero neoyorquino con descendencia italiana, bajito, gordo y con bigote.

Este peculiar personaje, dicen, era concretamente el propietario de la casa donde habitaba Miyamoto durante una de sus estancias en la ciudad de la Costa Este de Estados Unidos.

Pero quizás todo esto no sea más que pura leyenda. La realidad es que, años más tarde, el diseñador estrella fue preguntado al respecto y ni afirmó ni negó la posible inspiración de Mario de un personaje real. ¿Existirá Mario en realidad?, ¿o tan sólo en la fecunda mente de Miyamoto? Un secreto que nunca se desvelará.

Pero sigamos con las andanzas del personajillo de marras. El primer videojuego que obtuvo el protagonismo de Mario fue el archiconocido ***Donkey Kong****, juego que fue realizado para la máquina arcade y que posteriormente hizo aparición en la NES y en innumerables versiones para ordenadores y otras consolas. Este juego empezó a labrar la meteórica carrera del fontanero mejor pagado de todos los tiempos, quien al poco tiempo protagonizó* ***Donkey Kong Junior****, en el cual, el mono retomaba el papel de héroe y convertía a Mario por una vez, en el malo de la película. Luego seguirían la tercera y cuarta parte, que apareció en el 84 sin llegar a alcanzar el éxito de sus predecesoras. Sin embargo, el fenómeno no había hecho más que empezar. Mario no se iba a rendir.*

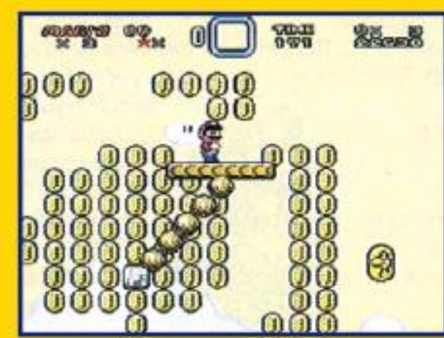


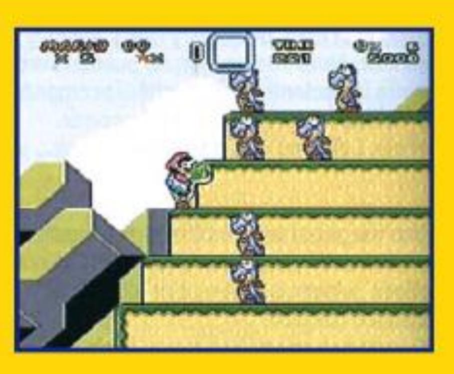
Así fue como llegó el ***Mario Bros****, juego que por primera vez contaba con la aparición estelar de Luigi, desde entonces amigo inseparable de Mario.*

Pero este título no fue más que la antesala de lo que sería el juego más vendido de todos los tiempos, el que llevaría a nuestro orondo amigo a lo más alto del mundillo de los videojuegos: estamos hablando de ***Super Mario Bros****, título que fue editado en 1985. Multitud de niveles, pantallas secretas, bonitas melodías y una jugabilidad realmente increíble, consiguieron que las ventas de este título superaran en poco tiempo la cifra de 20 millones de copias. Dos años más tarde, con el lanzamiento de la consola en EE.UU., esta cifra se disparó por completo, ya que los yankees compraron nada más y nada menos que 23 millones más. La leyenda estaba escrita. Y con letras de oro. El estrellado siguió con* ***Super Mario 2*** *(1987), que en Estados Unidos superó los 5 millones de copias, y con* ***Super Mario 3****, un juego que explotaba al 110 por cien las características de la NES 8 bits, ya que incorporaba custom chips para mejorar el sonido, gráficos y scroll del juego. Más de 80 mundos y la jugabilidad de siempre supusieron otro éxito que superó los 9 millones en USA. De hecho, en este país el cartucho todavía se mantiene en cabeza de la lista de los más vendidos ¡durante más de 30 meses seguidos! Por supuesto, la Game Boy también tiene su Mario, el cual ha vendido más de 7 millones de cartuchos en todo el mundo. Bueno, acabamos ya con lo de los millones: los juegos de Mario han vendido tan sólo en USA, más de 40 millones de unidades. ¿OK?*

Además de estos videojuegos, hay que añadir el currículum de nuestro fontanero de oro otros como Dr. Mario, Golf, Game Boy Tennis, Punch Out, Alleway, Tetris, Pinball... Por todo ello, era lógico que la llegada de Mario a la Super Nintendo fuera tan espectacular. Mario ya tiene una nueva aventura, -la mejor-, a la medida de una consola que parece haber sido diseñada expresamente para él.

Marcos García







HOBBYTRUCO. Los niveles que están marcados con un círculo rojo en el mapa, tienen dos posibles salidas, una normal y otra oculta que te conducirá a otros niveles y a otras pantallas secretas.

Pantallas secretas, fases de bonus, mundos ocultos, tuberías, túneles, pasadizos... los caminos de Super Mario World son inescrutables









➤ cúmulo de tareas insospechadas y peligrosas, pero totalmente necesarias.

Como en anteriores aventuras del héroe de Nintendo, este mundo está llenito de tuberías secretas y salas de bonus donde conseguir valiosas vidas extra y gloriosas puntuaciones.

Pero los lugares más siniestros y peligrosos son, sin duda, las casas encantadas y los castillos de Bowser. Las primeras van a producirte más de un quebradero de cabeza, mientras que los castillos te van a hacer saltar, correr y agacharte como en ningún otro lugar del mapeado. Son auténticas pruebas de fuego para nuestro diminuto amigo.

El reino de los dinosaurios está compuesto por siete grandes mundos que marcan el entorno geográfico de este gran continente. El primero de ellos es la Isla de Yoshi, el más facilito y donde empezará el duro entrenamiento para sobrevivir más adelante. Luego llegarás a las Llanuras del Donut, la Montaña de Vainilla, los Puentes Gemelos, el Bosque de la Ilusión, la Isla de Chocolate y el Valle de Bowser.

Pero aquí no acaba la cosa. Todavía quedan El Mundo de la Estrella, los Tres Palacios del Switch (donde se activan las plataformas de colores que inundan todos los niveles), las tuberías secretas y el nivel especial al que sólo accederán los más expertos...



Como podéis ver, el mayor y más bonito escenario jamás creado para un video juego. Pero, por si fuera poco, todos estos escenarios están habitados por la fauna y flora más variada y peligrosa que puedas imaginar: las tortugas Koopa, -enemigos ancestrales y clásicos de todas las aventuras de Mario-, las plantas carnívoras, -que saldrán disparadas hacia arriba cuando pases cerca de las tuberías donde habitan-, peces dormilones –verás cuando despierten-, peces pincho, fantasmillas, fantasmones, almas en pena, tomates ácidos, Rhinos... esperad un momento que cojamos aire..., bombas caprichosas, gusanos altivos, cactus desmontables, magos chiflados e incluso deportistas ebrios.

Como podéis observar, una de las listas de enemigos más nutridas de todos los tiempos, y ¡ojo!, que no hemos dicho ni la mitad... La única nota alegre del juego la ponen los simpáticos delfines, quienes transportarán a Mario a través de las aguas de algunos niveles. Todo un espectáculo.

Bueno, pues creemos que ya os hemos contado bastante en esta primera toma de contacto con el fantástico Super Mario World.

Simplemente, a la vista de esta joya de los videojuegos, nos gustaría finalizar invitando a todos los consoleros del mundo a lanzar unas merecidas ovaciones en honor del creador del mito, Shigeru Miyamoto, (aplausos), de Nintendo y su súper máquina, (más aplausos), y de Mario y esta su cuarta y más fascinante de sus aventuras (más aplausos todavía).

¡Enhorabuena Mario!, una vez más has vuelto a demostrarnos que sólo tú eres capaz de protagonizar juegos como este, tan maravillosamente divertidos.









El mejor juego de todos los tiempos

Mario ha vuelto en la más grande y mejor aventura de todas cuantas haya protagonizado. Prepárate para surcar en su compañía un mapeado de gigantescas dimensiones, con más de noventa mundos a tu completa disposición, unos gráficos realmente entrañables y preciosistas, melodías de ensueño, posibilidad de grabar partidas y toda la magia y encanto de esa mitología llamada Mario, rey de las plataformas y mascotas por excelencia de ese gran imperio llamado Nintendo.

Porque tenemos ante nosotros el mejor y más divertido juego de la historia, y no estoy exagerando ni lo más mínimo. Todo en este arcade está pensado para crear un increíble mundo formado por una sinfonía de colores, docenas de niveles secretos, enemigos súper simpáticos, diversión casi infinita y la más alta jugabilidad y adicción que podáis llegar a imaginar jamás.

Gracias Mario por permitirnos jugar contigo y con esta maravilla llamada Super Mario World.

¡Bienvenida Super Nintendo, tu andadura en el campo del video juego no podía haber comenzado mejor!

The Elf

LAS PUNTUACIONES



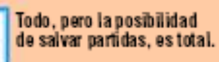
Arcade

NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: ¿Dificultad? ¡Esto es una delicia!
Nº continuaciones: Infinitas
Nº fases: 96















¿...?





97

LO MÁS NUEVO





Desde que Capcom anunciara hace más de medio año el lanzamiento de Street Fighter II para la Super Nintendo, los rumores, noticias y anécdotas no han dejado de sucederse hasta ahora, poco días antes de su estreno en España y el resto de Europa.

Y la verdad es que, aunque hayan pasado nueve largos meses, la espera ha merecido la pena: Street Fighter II es, sin lugar a dudas, la mejor y más perfecta conversión de una recreativa realizada hasta el momento. Y si tenemos en cuenta que Street Fighter II es la máquina más jugada, adictiva, aclamada y galardonada del mundo, os podéis imaginar lo que se siente al tomar contacto con este juego,

La primera sensación que tenemos al sacar el cartucho de su caja es un aumento de peso. ¿Y por qué?, pues porque, amigos, tenemos entre las manos un cartucho de 16 Megas, -con más chips en su interior-, lo que supone el doble de memoria que cualquier otro juego haya utilizado hasta la fecha. Por tanto, sus posibilidades técnicas son totalmente superiores a todo lo visto.

Este detalle es el que ha conseguido que esta versión sea absolutamente alucinante y con ella Capcom ha logrado igualar e incluso superar el algunos aspectos a la máquina recreativa.

Pero antes de continuar con las alabanzas, centrémonos en ➤

FURIA DE TITANES









Street Fighter II es una increíble conversión de máquina recreativa que tiene muchas posibilidades de convertirse en el juego más vendido de la historia.





Modo VS Battle: El doble de diversión

Esta es, sin duda, una de las opciones más interesantes que presenta el Street Fighter II de Super Nintendo. El modo VS Battle permite la participación simultánea de dos jugadores y con ella también podréis modificar algunas características del juego que más adelante os contaremos.

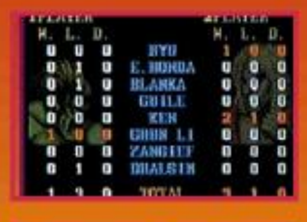
Y no sólo eso, al final de los combates accederéis a una tabla donde podréis informaros acerca de todo el desarrollo e incidencias de los mismos: victorias, derrotas o empates de cada jugador y encontrar otros muchos datos de interés.

En esta opción VS Battle, podéis elegir cada uno a vuestro luchador favorito y también el paisaje en el que queráis luchar de entre los doce que incorpora el juego.

Además, antes del combate, se puede ajustar la fuerza de ataque de cada jugador para que las cosas sean las más equilibradas y a la medida de la experiencia de cada jugador.

Pero lo más alucinante es que si introducís el truco del Champion Edition –que os contamos en alguna de las múltiples páginas de que se compone este artículo– podréis disfrutar de espeluznantes combates con personajes iguales: dos Ryu, dos Chun Li... lo cual convertirá vuestras tardes frente al Street Fighter II en auténticas experiencias vitales.



















LO MÁS NUEVO



➤ el breve pero intenso argumento que ha dado vida a tan glorioso cartucho.

Después del primer Campeonato Mundial de Street Fighter, este singular evento ha ido cobrando más y más prestigio. Multitud de candidatos se han enfrentado en todos los rincones del planeta, hasta que sólo han quedado los doce más grandes luchadores del mundo. A partir de ahora, la verdadera prueba de fuego ha comenzado. Cada combate va a significar una lucha a vida o muerte en la que sólo puede vencer uno. Este elegido será nombrado Street Fighter World Warrior.

Todos están preparados y deseosos por derrotar a sus rivales. Años de concentración, entrenamiento y rivalidades personales van a dar, por fin, su fruto. Pero pasemos antes que nada a conocer las reglas de la competición, aunque suponemos que ya las conocéis a la perfección. Para ganar a tu contrincante, tendrás que derrotarle dos veces. Si tras los dos primeros combates, existe un empate, se celebrará un tercer "round" para decidir quién es el vencedor. También es posible, por tanto, que haya un doble K.O. y que los dos luchadores caigan derrotados a la vez. Pero no os preocupéis porque la victoria no será de nadie y la lucha continuará con otro "round".

Cada participante tendrá que emplear toda su técnica, astucia,

Fases de Bonus









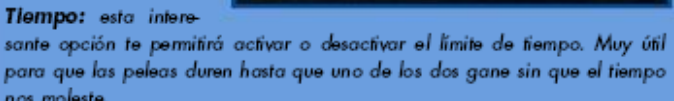
Cada vez que derrotamos a cuatro contrincantes, tendremos la oportunidad de disfrutar de una trepidante fase de bonus. Como todos habréis tenido oportunidad de ver en el transcurso de alguna de vuestras partidas en la máquina recreativa, nuestro objetivo en estos "bonus stages" es destrozar un automóvil a puñetazo limpio. En la versión Super Nintendo, Capcom no se ha conformado con introducir sólo esta fase, y ahora vamos a poder disfrutar de otra diseñada especialmente para esta consola en la que nuestro objetivo será derrumbar un monumento de ladrillos en un tiempo limitado y en el orden correcto. Y es que en este apartado de las fases de bonus, la versión para consola supera con creces a la de los salones recreativos. En serio.





Option Mode

En la pantalla principal podremos acceder a un completo menú donde modificar algunas de las características más importantes del juego:



OPTION MODE

DIFFICULTY	EASY 01234567 HARD	
TIME LIMIT	YES	NO
CONFIG.	1PLAYER	2PLAYER
STEREO	STEREO	MONAURAL
MUSIC TEST	10	
S.E. TEST	01	

Nivel de dificultad: *esta versión Super Nintendo dispone de ocho niveles de dificultad.*

Tiempo: *esta interesante opción te permitirá activar o desactivar el límite de tiempo. Muy útil para que las peleas duren hasta que uno de los dos gane sin que el tiempo nos moleste.*

Modificación del control pad: *aquí podremos programar las opciones del control pad a nuestro gusto, tanto el jugador 1 como el 2.*

Sonido estéreo: *podemos oír el juego en mono o estéreo.*

Music test: *para escuchar todas las músicas del juego.*

Sound test: *para escuchar todos los sonidos y digitalizaciones del juego.*

Distintos finales para una misma historia

No creáis que un súper juego como este se va a conformar con un simple final. Street Fighter tiene nada más y nada menos que ocho finales diferentes. Cada personaje tiene su propio final, y alguno de ellos conseguirá incluso que se te lleguen a saltar las lágrimas de emoción. ¿Encontrará por fin Chun Li al asesino de su padre?, ¿sentará Ken la cabeza de una vez por todas?, ¿encontrará Blanka a alguien que recuerde su pasado? Las respuestas… al final.









fuerza y velocidad para derrotar a su oponente, sin olvidarse por supuesto de los golpes o llaves especiales, totalmente necesarios para conquistar el preciado título y que nos sacarán de múltiples apuros.

Al igual que en la máquina recreativa, Street Fighter II de Super Nintendo pone a tu disposición seis botones con los que realizar todos los golpes, patadas, puñetazos, agarrones y otras múltiples técnicas de ataque especiales. Todo el control pad –menos el botón de "Select"- , será aprovechado al máximo para ofrecer inagotables posibilidades de lucha y conseguir el total deleite de todos los fans de este gran juego de Capcom.

Y si además os contamos que en las opciones también podemos variar un montón de cosas, como el nivel de dificultad, poner tiempo infinito para los combates, cambiar las funciones de pad, escuchar todos los efectos especiales así como las "BGM" o Brack Ground Music (música de fondo), llegaréis con nosotros a la conclusión que el Street Fighter II es una auténtica obra maestra del video juego mundial. No en vano, está llamado a ser uno de los títulos más vendidos de todos los tiempos. ¡Por algo será!



Street Fighter II, Champion Edition o El trucazo del siglo







Este auténtico trucazo, pensado, elaborado y contado por la propia Capcom está dedicado a todos aquellos que gusten disfrutar a niveles por encima de lo normal de esta espléndida versión, Champion Edition, la cual está causando furor y desenfreno en el mundo entero. Tras introducir este truco, dos personajes iguales pueden enfrentarse entre sí cambiando ligeramente el color de su uniforme pero manteniendo las mismas cualidades ofensivas y defensivas. Prepárate para ver a dos Ryu luchando cara a cara o a una pareja de Dhalsims lanzando fuego el uno contra el otro. Street Fighter II se convertirá en un nuevo reto para ti con esta increíble y genial posibilidad.

Para poder jugar en esta modalidad Champion Edition tendrás que hacer lo que a continuación te contamos. Si te falla a la primera, no te preocupes e inténtalo de nuevo porque la cosa es muy sencilla de realizar y sus resultados merecen verdaderamente la pena. Nada más aparecer el logo de Capcom pulsa los botones y direcciones del control pad en el siguiente orden: abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A. Y recuerda que todo esto tienes que hacerlo antes que el logo de Street Fighter II aparezca en pantalla. Si todo ha ido bien la pantalla aparecerá de color azul y podrás disfrutar de inolvidables peleas con personajes semejantes, tanto el modo Handicap como al incorporarse entre combate y combate un segundo jugador.

Si todavía no te crees lo que te estamos contando, sólo tienes que mirar las pantallas para ver estos espléndidos combates. ¡Alucinante!

Un truco épico. ¡Ah!, y no olvides que hemos sido los primeros en contártelo. De nada.









LO MÁS NUEVO

¿Sabías que...?



- el Street Fighter II salió en Japón el 10 de junio y vendió todas las unidades de lanzamiento en tan solo una hora?
- en las primeras máquinas del Street Fighter II el hindú Dhalsim aparecía y desaparecía por arte de magia?
- el precio de Street Fighter II en Japón es de 9.800 yens (unas 7.500 pesetas) y en USA de 75 dólares (también unas 7.500 pesetas)?, ¿cuánto costará aquí?
- Street Fighter II es la máquina recreativa más jugada de todos los tiempos?
- algunos propietarios listillos de salas recreativas han bautizado a la versión Champion Edition como Street Fighter III para llamar la atención del público?
- el Compact Disc de las músicas del juego ha sido número uno de ventas en Japón durante varios meses?
- la cifra de Street Fighter II vendidos desde julio en Estados Unidos alcanza las 750.000 unidades y se espera llegar a 1.500.000 a finales de año?
- Street Fighter II no va a ir acompañado de ningún tipo de promoción con camisetas, muñecos o ropa como se suele hacer con otros juegos de éxito?



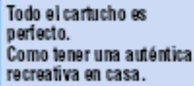
LAS PUNTUACIONES

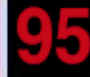
Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Siete niveles distintos
Nº continuaciones: Infinitas
Nº fases: 12



96



Todo el cartucho es perfecto.
Como tener una auténtica recreativa en casa.



95


Nos tememos que va a ser un poco más caro que el resto de cartuchos.



98

97

En busca del juego perfecto

Desde que me enteré las pasadas navidades que el Street Fighter II iba a hacer su debut en una consola, una sonrisa invadió mi rostro. Por fin la máquina más jugada de todos los tiempos iba a ser convertida para Super Nintendo. Pero, ¿conseguiría Capcom reflejar en esta versión esos sprites gigantescos, esa extensa gama de movimientos, ese colorido de excepción y esa jugabilidad de leyenda?

La respuesta parecía que se iba hacer esperar.

Pero desde Japón y Estados Unidos empezaron a llegar las primeras noticias. Todo parecía indicar que el juego iba a responder a todas las expectativas levantadas y que iba a conseguir marcar un hito en el cada día más difícil campo de las conversiones de máquinas recreativas.

Ahora, con el cartucho -por fin-, entre mis manos, he podido comprobar que Street Fighter II ha dado de sí incluso mucho más de lo que se esperaba. Porque Capcom ha conseguido –como ya hiciera con el U.N. Squadron y el Super Ghouls 'n Ghosts- superar una vez más al original.

En esta pura conversión vas a encontrar a todos los personajes que acompañaron tus combates en la máquina recreativa, con el mismo colorido, gestos, el mismo detalle y todos sus impresionantes y espectaculares movimientos, detalle que ha sido conseguido gracias a la utilización de los seis botones del control pad.

La música, por su parte, es todavía más espectacular que la del juego original, con una jugosa adaptación de las geniales melodías que auparon el Compact Disc del juego al número uno de ventas en Japón.

Y aún hay más. Los efectos especiales de sonido del juego, al igual que todas voces, gritos y exclamaciones de cada uno de los personajes, han sido completamente digitalizados del original, con lo que se ha logrado que tus combates sean tan reales como la vida misma.

Por supuesto, la jugabilidad y adicción son tan impecables como el propio juego, y si la máquina te pareció divertida, esta versión aún te gustará más, pues la enorme cantidad de opciones junto con la interesante modalidad "VS Battle" convertirán este cartucho de 16 megas en una fuente de diversión infinita.

Por último, os recordaré que ningún detalle ha sido olvidado, la rutina de movimiento del suelo, los ocho finales diferentes, la derrota ralentizada de los luchadores, los decorados animados y los niveles de bonus, -hay uno más incluso-, están ahí para coronar la mejor versión que se ha hecho jamás para una consola.

Si quieres llevarte una máquina recreativa a tu casa, y poseer uno de los dos mejores juegos que puedas encontrar para Super Nintendo, consigue el Street Fighter II cueste lo que cueste.

A partir de ese momento, nunca podrás separarte de él. Ni la propia Blanka podría arrebatártelo.

Si Super Mario World se convirtió en el mejor juego de plataformas, Street Fighter II es y será, por mucho tiempo, el mejor juego de lucha.

The Elf


Jofequi
00:00
46%
PIENSA EN FÚTBOL
JUEGA AL FÚTBOL
FIFA 12
A la venta 29-09-11
HAY MIL MANERAS DE VIVIR EL FÚTBOL
Y TODAS SE ENCUENTRAN EN FIFA 12.
GAME
PlayStation 2
PlayStation Network
FIFA.EASPORTS.ES
/easportsfifa.es
Printed and distributed by NewspaperDirect









EA FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CUANDO EL FÚTBOL SE CONVIERTE EN ARTE



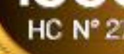
Ha tenido que producirse un acontecimiento de gran magnitud como es la celebración del Campeonato del Mundo "USA 1994", para que los americanos de Electronic Arts se dignasen por fin a crear un cartucho balompédico. EA se ha convertido en la compañía especialista en juegos deportivos "puramente americanos", como el fútbol americano, hockey hielo, baloncesto, etc. Sin embargo, había dejado hasta ahora de lado una práctica considerada en USA como "extranjera": el fútbol europeo, o mejor, como a los "yankis" les gusta decir, el soccer.

Pero esto se ha acabado. Para dicha de los numerosísimos seguidores de este deporte, el mejor juego de fútbol de toda la historia ha visto la luz, y los programadores de EA Sports han sido los responsables de su aparición.

Nunca la salida al mercado de un fútbol-game ha estado precedida de tanta expectación; pero como pudisteis ver en el número anterior, la cosa no es para menos. En este programa, se reúnen las virtudes de todos los juegos anteriores, y además incluye las suyas propias. Y si no lo creéis, seguid leyendo.

En primer lugar, "EA Soccer" mantiene la línea de los mejores juegos de fútbol en cuanto al control del juego. Al igual que "Kick Off" o "Sensible Soccer", el movimiento del balón es real, es decir, no se queda pegado a los pies del jugador formando un todo, sino que su control requiere práctica, y las jugadas individuales están al alcance de muy pocos (al menos al principio). Para los que no os hayáis dado cuenta, esto significa que el juego en equipo es lo más recomendable, máxime cuando en este aspecto se han ampliado las posibilidades para realizar pases cortos, largos, despejes sin contemplaciones, colgar balones al área e incluso TACONAZOS al mismísimo pie del compañero, siempre ajustando la fuerza y el efecto que se quiera dar al balón.

Pero la cosa no queda aquí, porque en la faceta rematadora no falta ni una sola acción que se haya visto en un terreno de juego. Remates ►



DICIEMBRE 1993 HC Nº 27

4 jugadores





Gracias al adaptador exclusivo de Electronic Arts, pueden participar hasta 4 jugadores simultáneamente. En el cuadro de configuración se distribuirán los cuatro participantes, pudiendo elegir todas las posibilidades (4 contra la máquina, 3 contra 1 ó 2 contra 2). Una vez comenzado el partido, cada jugador será distinguido con un color diferente en la estrella que rodea a los sprites. Sin duda, esta posibilidad de los cuatro jugadores es uno de los puntos fuertes de "EA Soccer".





















MOVIMIENTOS







Electronic Arts nos ofrece uno de los mejores cartuchos de fútbol jamás creados



LO MÁS NUEVO

Las jugadas espectaculares se suceden a cada momento. Los porteros se convierten en los auténticos protagonistas del partido con sus paradas.





Este es el impresionante aspecto que presenta el estadio EA Soccer. Todos los detalles están cuidados al máximo, e incluso el público permanece animado constantemente. Ni siquiera Maracaná se acerca a este fabuloso ambiente.







➤ de cabeza, en "plancha", "voleones" sin dejar caer el balón y, por supuesto, "chilenas al más puro estilo Hugo Sánchez estarán a tu completo alcance. Para facilitar la ejecución de todos estos movimientos, se ha habilitado la utilización de los tres botones en combinación con el pad.

Por otra parte, las posibilidades en el desarrollo del juego son prácticamente las mismas que en el fútbol real, incluso, y si tu ambición fue siempre convertirte en el mejor entrenador del mundo, tendrás la oportunidad de introducir todos los sistemas de juego actuales (incluidos el "sistema Floro" y el "método Cruyff").

Y para que todas estas excelencias puedan explotarse al máximo, se ha dotado al juego de la calidad gráfica más sobresaliente que se haya visto en un juego deportivo. Ya habréis oído que se pueden contar hasta 2.000 secuencias de movimientos diferentes. Pero es que, por ejemplo, un solo jugador utiliza 17 instantáneas para realizar un simple remate a puerta. Por supuesto, esto abarca a todos los participantes, incluidos los porteros. Además, la utilización de una revolucionaria perspectiva isométrica diagonal en 3-D permite una perfecta visión del terreno, así como de la situación de los jugadores más cercanos.

La combinación de todas estas cualidades concluye en un fútbol real y espectacular a partes iguales, en el que el deleite y la diversión están aseguradas por tiempo ilimitado. Ahora sí que no tenéis excusa para practicar hasta ser unos jugadores de élite.

Estrategias

Antes de comenzar el partido, es necesario preparar concienzudamente la estrategia del equipo. No desestiméis ni una sola de las posibilidades.













Una obra maestra

Después de un tiempo de irritante sequía, los usuarios de Mega Drive aficionados al fútbol nos hemos visto sorprendidos con la aparición simultánea de los dos mejores juegos del deporte rey en la historia de esta consola. Ambos son grandes programas, pero sinceramente creo que la impresionante calidad gráfica de este "EA Soccer" y su mayor número de posibilidades le sitúan por encima del "Sensible" aunque en cuanto a la jugabilidad anden parejos.

"EA Soccer" es una maravilla estudiada al detalle, en la que la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores significa el broche de oro a una obra maestra. De todos modos, si os gusta el fútbol y vuestro bolsillo os lo permite, lo mejor es que no dejéis escapar ninguno de los dos.

Lolocop

Lo que el ojo no ve



Esta opción se lleva la palma. Os lo explico. La jugada transcurre normalmente por el centro del campo. De repente, oímos un fuerte grito. En ese momento, paramos el partido, repetimos la jugada, y con una cámara que nos permite ver lo que sucede en todo el campo, observamos que se ha producido una agresión. Un lujo de EA.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 40 Equipos
Niveles de dificultad: 0
Continuaciones: Variable
Megas: 16

Gráficos — 94
Lo nunca visto en juegos de fútbol. Gran definición y movimientos que os harán saltar de la silla.

Música — 86
Incluso este aspecto no desentona. Muy marchosa y bastante apropiada para el juego

Sonido FX — 89
El griterio del público es una auténtica delicia, y las voces y sonidos de los jugadores, sobresalientes.

Jugabilidad — 90
Todo tipo de posibilidades con un aumento lento pero progresivo del control del juego.

Adicción — 92
No tiene tantos torneos como el Sensible, pero la opción de 4 jugadores es para llorar de alegría.

Total — 93
El juego de fútbol más completo creado hasta la fecha. Un cartucho más que imprescindible para los seguidores de este género.

Lo Mejor
- Las innovaciones gráficas.
- La opción para 4 jugadores.

Lo Peor
- Que no os gusten los juegos de fútbol (no sabéis lo que os perdéis).

PlayStation
SegaSaturn

TOMB RAIDER



Saturn



PlayStation



PlayStation

Os presentamos a Lara, la heroína de este juego y cuya condición de mujer no le impide afrontar todo tipo de peligros.Todo un carácter.

Saturn

ARMAS de mujer

Enfrentarnos a un Tiranosaurio, escalar un glaciar, encontrar un ídolo de oro, desarrollar poderes psíquicos, acabar con una banda de mercenarios, nadar huyendo de cocodrilos...

¿El Dr. Grant, Indiana Jones, Spiderman y Tarzán en el mismo juego? Pues más o menos sí, porque los chicos de Core se han propuesto con este juego poner a prueba toda nuestra destreza y astucia para resolver las situaciones más dispares y embarazosas.

Y es que este «Tomb Raider» no es un juego cualquiera. El jugador que se deje atrapar por su especial atmósfera y su inteligente desarrollo descubrirá un increíble mundo lleno de sensaciones que empiezan por un entorno tridimensional absolutamente real y que terminan con una sucesión de fases y situaciones tan complicadas como originales, variadas, espectaculares y, sobre todo, divertidas. Es, sin duda, un título tan absolutamente brillante a nivel técnico como audaz en su aspecto jugable.

«Tomb Raider» se encuentra a caballo entre las plataformas y la aventura y en él se nos invita a asumir el papel de Lara, una especialista en investigar antiguas civilizaciones. Al igual que ocurre con el Dr. Jones, el aspecto de Lara es, sin embargo, el de una mercenaria más que el de una arqueóloga: armada con dos pistolas que desenfunda con inusitada rapidez y utiliza con certera puntería, esta jovencita puede salir airosa de casi cualquier situación gracias a su impresionante poderío físico.

Nada más cargar el juego, la “intro” nos mete de lleno en la historia y nos muestra cómo hemos quedado atrapados en ►

NOVIEMBRE 1996 HC Nº 62



PlayStation



Saturn

Como veis, el aspecto gráfico de este juego es realmente brillante en las dos versiones para PlayStation y SegaSaturn.

Este título realizado por la compañía británica Core puede ser definido con una palabra tan sólo: ALUCINANTE.

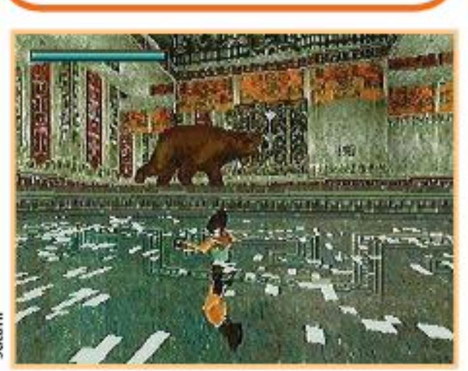
PlayStation



La protagonista de «Tomb Raider» hace gala de unas animaciones realmente soberbias: aquí la vemos en uno de los momentos más vibrantes del juego: agarrada al borde de un precipicio colgada de una sola mano.



Saturn

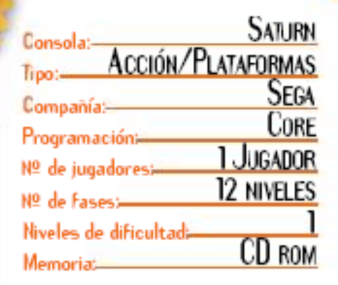


Saturn





Uno de los efectos gráficos más alucinantes de este juego es el que nos permite mover la "cámara" con el control de dirección para que podamos mirar hacia cualquier punto del escenario y buscar así salidas, enemigos o trampas. Resulta verdaderamente útil y la única limitación es que no podemos mirar justo detrás nuestro. Gracias a esta interesante opción también nos será posible eliminar a enemigos que, de otro modo, quedarían fuera de nuestro campo normal de visión.



Consola: SATURN
Tipo: ACCIÓN/PLATAFORMAS
Compañía: SEGA
Programación: CORE
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: 12 NIVELES
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 93
Por ambientación, dominio de las 3D, animaciones y suavidad de scroll, se encuentra entre los juegos más vistosos de la historia de Saturn. Genial.

SONIDO: 90
La música sólo hace acto de presencia para anunciarnos un peligro importante. Los efectos sonoros, siempre correctos, crean la tensión más adecuada.

JUGABILIDAD: 94
Pese a precisar el uso de todos los botones del pad, no se hace en absoluto complicado. La dificultad viene en las zonas de habilidad pura y plataformas.

DIVERSIÓN: 95
Es de esos juegos que sabe atrapar desde el primer momento, poniendo a prueba la habilidad y la inteligencia del jugador. Además, es largo, larguísimo y lo bastante difícil como para obligarte a devanarte el cerebro un buen rato en cada nivel.

VALORACIÓN: 94
La tremenda calidad de este título viene marcada por dos virtudes que se salen de lo común: primera, es un juego realmente tridimensional que nos da libertad total de movimientos, y segunda, ha conseguido mezclar géneros tan atractivos como la aventura, la acción y las plataformas de una manera explosiva. Elementos como su originalidad, su espectacularidad gráfica y su larguísimo desarrollo no hacen más que aumentar sus enormes posibilidades de diversión. Te lo advertimos: «Tomb Raider» puede convertirse en una auténtica obsesión.

RANKING:
Tomb Raider
Alone in the Dark


Saturn

Saturn

Nadar es una experiencia realmente atractiva, pero puede resultar un poco peligrosa si no recordamos salir de vez en cuando a la superficie para respirar y rellenar nuestra barra de aire.


PlayStation

Todo lo que necesitas para descubrir mundos perdidos

Algunos de los objetos que porta Lara en su pequeña mochila nos servirán para llevar un control sobre el aspecto y la configuración del juego. Otros, por el contrario, son elementos imprescindibles para movernos por estos peligrosos mundos. El control de estos objetos se realiza desde anillos de órdenes a los que se accede al pausar el juego y son muy fáciles de manejar.



Linterna: Gracias a ella podremos aumentar el brillo de la pantalla, mejorando así la visibilidad en los lugares oscuros.



Pasaporte: Permite cargar un partida, volver al comienzo de la fase o salir del juego. Se puede usar en cualquier momento.



Armas: Hay varios tipos, pero las pistolas iniciales son las únicas que no precisan munición.



Brújula: Lara la tiene desde el principio y es de gran ayuda para orientarse en laberintos.



Herramientas: En ciertas fases habrá objetos que resultarán imprescindibles para acabar.



Llaves: Entran en la categoría de las herramientas, pero su utilidad se limita a las puertas.

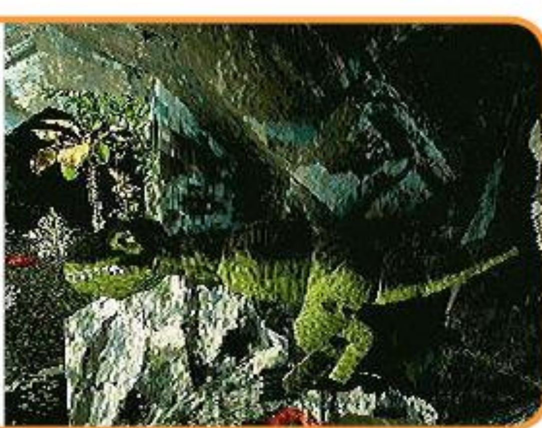


Botiquines: Rellenan la barra de energía de Lara en función de su tamaño. Hay dos clases.



Munición: las armas especiales necesitan su propia munición, por cierto, muy escasa.

La gran mayoría de los objetos del juego están muy escondidos y no es posible salir de algunos niveles sin haberlos recogido todos. Algunos de estos objetos no suelen tener una importancia excesiva, pero la falta de armas o munición puede marcar el avance de la aventura. De la pericia de Lara para manejar todos estos objetos dependerá el éxito de la misión.



A lo largo de nuestro recorrido encontraremos enemigos tan peligrosos como este Tiranosaurio. Por cierto, al eliminar a los enemigos su cuerpo no desaparecerá de la pantalla y siempre que volvamos podremos verlos tirados en el suelo.

una gigantesca tumba excavada en la roca. Para encontrar la salida tendremos que recorrer cuatro extensas zonas compuestos a su vez por tres larguísimos niveles, cada uno de los cuales cuenta con sus particulares peligros que aumentan de dificultad de una manera progresiva. Obviamente los problemas logísticos como saltar de plataforma en plataforma, nadar con rapidez, mirar bien dónde pisamos o resolver puzzles también crecerán en complicación a medida que avancemos.

De esta forma, habilidad e inteligencia se repartirán equitativamente el protagonismo de un impresionante juego que pondrá a prueba vuestros reflejos y retará a vuestra inteligencia.

Hacedme caso: los usuarios de Saturn no podéis dejar escapar esta auténtica maravilla. O aseguro que es un juego que os va a encantar.

Sonia Herránz

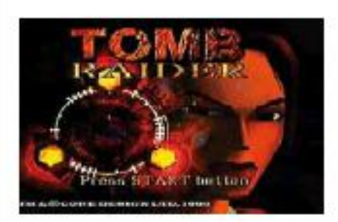


En «Tomb Raider» deberemos permanecer constantemente alerta, pues en cualquier momento puede hacer aparición algún bicho peligroso. Aquí tenemos a un enorme perro que no viene precisamente con la intención de que le acariciemos...



Al desenfundar el arma se localizará automáticamente a los enemigos que estén en el campo de visión. Gracias a este sistema podremos disparar a enemigos que se encuentren por encima o por debajo de nosotros.







El juego se puede salvar, pero para aumentar la emoción y la sensación de angustia tan sólo podremos hacerlo cuando nos encontremos ante uno de estos rombos. Os aseguramos que resultan un auténtico alivio.

Uno de los aspectos a nivel gráfico más destacados de este título es que ofrece una sensación de tridimensionalidad absoluta.

Tan lista como ágil

Lara deberá ser capaz no sólo de correr, saltar, disparar y escalar con maestría, sino que además deberá demostrar su astucia activando interruptores y empujando o tirando de objetos. Utilizar llaves, herramientas o agacharse a recoger diversos elementos son otras de las obligaciones de esta preparadísima arqueóloga.









Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Core
Programación:	Core
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 94
Son aún más nítidos y brillantes que en la versión Saturn. La animación es soberbia, igual que la tenebrosa y efectiva ambientación. En la parte negativa, los parpadeos de algunos polígonos.

Sonido: 91
La música y los efectos visuales se combinan para crear una atmósfera agobiante que carga de tensión al jugador.

Jugabilidad: 94
Hacerse con los botones (se usan todos) y con el entorno 3D lleva su tiempo, pero termina haciéndose muy jugable.

Diversión: 95
Su inquietante desarrollo empuja a seguir jugando una y otra vez, mientras que sus doce enormes niveles le garantizan una larga vida.

Valoración: 94
La sabia mezcla de géneros ha hecho de este compacto un juego de gran atractivo que termina por hacerse irresistible gracias a la inagotable sucesión de situaciones diferentes que ofrece.
Además, sus virtudes visuales son tremendas y nos permiten disfrutar de un entorno 3D en el que nos podemos mover con entera libertad. A pesar de que la competencia en este género es muy dura en PlayStation, «Tomb Raider» tiene todas las papeletas para convertirse en la aventura de acción del año.

Ranking:
- **Tomb Raider**
- Resident Evil
- Fade to Black
- Alone in the Dark

La hora de la verdad

Ya no hay que especular más. Ya no es necesario hablar en futuro de «Mario 64». A partir del día 10 de Marzo este juego es una realidad, un cartucho que se puede tocar, disfrutar, admirar.... Si os apetece podéis seguir leyendo estás páginas y ver lo que opinamos nosotros personalmente sobre esta auténtica maravilla de Nintendo. Pero, afortunadamente, nuestras palabras ya no son un dogma. «Mario 64» está, por fin, en la calle. Y el que quiera no tiene más que verlo y sacar sus propias conclusiones.

SUPER MARIO 64

Fase 13
Tiny-Huge Island

Este nivel resulta realmente curioso. Veréis. Tiene dos entradas, dos cuadros exactamente iguales, pero que al ser atravesados provocan efectos radicalmente distintos sobre Mario. Al pasar a través del cuadro de la derecha, Mario se encontrará en un mundo pensado a lo grande en el que se enfrentará a enemigos gigantescos, a lomas enormes y a saltos inalcanzables. El otro cuadro lleva al mismo escenario, pero aquí los koopas se convertirán casi en hormigas y toda la isla en poco más que un peñasco. Es decir, entrando por una ventana Mario se convierte en un enano y entrando por la otra, en un gigante, como Gulliver.

Para conseguir las estrellas Mario tendrá que mutar su tamaño una y otra vez y para ello habrá de introducirse en las diversas tuberías que hay en la isla. Un mundo, sin duda, lleno de sorpresas.



En este mundo que parece extraído del libro Los Viajes de Gulliver, (por cierto, si no lo habéis leído hacedlo, porque es genial), Mario deberá alternar constantemente su tamaño de gigante a enano. Para ello, deberá utilizar estas tuberías.



Aquí podéis ver a Mario convertido en gigante. Observad el tamaño de los koopas... la verdad es que así no asustan a nadie.



Y ahora, admirar a Mario en su faceta de liliputiense. El koopa adquiere unas dimensiones que le convierten en un peligro realmente serio.









Fase 14
Tick Tock Clock

Subiendo unas largas escaleras que parten de la sala de los mil cuadros nos encontraremos con un gran reloj de pared. Podemos atravesar su esfera para entrar así en su mecanismo y catapultarnos a la penúltima fase del juego. Eso sí, prestad atención porque las manecillas del reloj están en movimiento y dependiendo de la hora a la que entremos funcionará o no toda la maquinara interior.

Obviamente si entramos en un momento en el que los engranajes no giran ni los péndulos se mueven es más fácil moverse por las tripas de la máquina. Desgraciadamente para conseguir muchas de las estrellas es necesario jugar con el reloj en marcha, lo que nos obligará a coordinar como nunca nuestros saltos a la "respiración" de la maquinaria. Mario necesitará una gran concentración y equilibrio para cumplir su objetivo. Y es que en la lucha contra el tiempo un paso en falso supone perder una vida.









Lo peligroso de esta fase es que para conseguir todas las estrellas hay que avanzar sobre mecanismos móviles, lo cual requiere una gran precisión, paciencia y habilidad en el salto.



Mario 64 pasará a la historia gracias a su revolucionario planteamiento gráfico. Ningún otro juego realizado hasta la fecha -mención especial para nuestro amado «Tomb Raider»- había puesto a nuestra disposición escenarios tridimensionales tan amplios, tan libres, tan imaginativos, tan alucinantes como los que han salido de la mente del genial Shigeru Miyamoto.

Porque en «Mario 64» podemos desplazarnos con una libertad absoluta por mundos en los que la tecnología -que se mueve entre términos tan fríos como polígonos, renderizaciones o texturas- ha hecho posible la existencia de decorados y personajes que hasta hace muy poco tiempo parecían imposibles.

Además, nos encontramos con un Mario tan perfectamente animado, un Mario tan real, que a veces nos parecerá que está vivo y no será extraño que acabemos hablando con él como si de una persona se tratara: -¡Tío, no te caigas más veces! Y es que, sin duda, «Mario 64» →

Objetos que no debes olvidar

Estos son los ítems más importantes del juego. La mayoría de ellos son objetivos básico que no debéis dejar de coger y otros son ayudas que terminarán siendo inestimables a medida que avance la dificultad. Prestad atención porque de ellos depende vuestro éxito.



Monedas Amarillas: recuperan energía. Con cien conseguimos una estrella extra.



Monedas Rojas: Equivalen a dos amarillas. Si cogemos 8 aparecerá una estrella.



Monedas Azules: Aparecen al pulsar determinados bloques. Equivalen a cinco monedas amarillas.



Corazones: rellenan la energía al ser atravesados. Puede quedarse hasta llenar toda la energía.



Setas: otro de los ítems típicos de Mario, la seta verde aumentará en una vida nuestro marcador.



Estrellas: Son el objetivo final del juego. Hay un total de 120.

→ es un juego marcado por su altísimo nivel técnico.
De él se desprende un modo fascinante de jugar. Un modo que está pensado para que el jugador tenga que desarrollar al máximo el poder de su imaginación. Porque en los mundos de «Mario 64» no hay nada prefijado, ni lineal, ni previsible. Ni tampoco hay nada imposible. Pero, a lo mejor, para llegar allí arriba tienes que combinar un salto lateral con un rebote en la pared, o quizás ponerte una gorra, o tal vez utilizar a un enemigo como trampolín, o dejar que te lleve un pájaro volando, o convertirte en... ¡yo qué sé! Pero lo más importante, lo realmente genial de este título es que nos concede una libertad total para movernos y para encontrar las soluciones a nuestros problemas, sin imponernos más límites que seguir las reglas básicas del juego. Tanto es así, que hay estrellas -objetivo final en cada mundo- que no aparecen en un lugar establecido, sino allá donde concluyamos la tarea que tengamos encomendada.

Pero aún hay más. Las distintas acciones que realizamos en un nivel, cambian la faz de otro, de tal manera que vivimos →

MuéVETe, MaRiO (y 4)

En los números anteriores os hemos hablado de las dos acciones más importantes para Mario: los saltos y los golpes. Pero no es lo único que nuestro amigo debe dominar si quiere conseguir 120 estrellas, acabar con Bowser y rescatar a la princesa. Y es que este orondo héroe es uno de los personajes más polifacéticos y capaces que podéis encontrar en el mundo de los videojuegos. La animación de Mario os deparará muchas sorpresas a lo largo y ancho de su aventura.

Nunca debéis pensar que ya los habéis visto todo...



Colgado de rejas o enredaderas Mario podrá llegar a zonas inaccesibles.



Subir, bajar y saltar por tubos puede resultar tan difícil como imprescindible.



En algunos saltos será necesario agarrarse al borde de la plataforma.



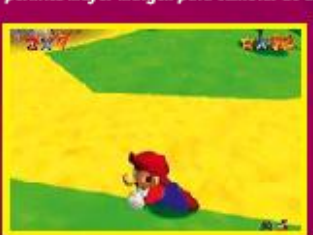
Haciendo el pino desde tubos y árboles Mario podrá pegar saltos altísimos.



Si el riesgo a ahogarse no es muy grande, Mario podrá bucear moviendo únicamente los pies. Es más lento, pero también permite mayor margen para cambiar de dirección.



Pulsando sin pausa el botón de salto Mario buceará moviendo manos y pies velozmente. Cuando nuestro objetivo es claro o la falta de oxígeno agobiante es la mejor manera de bucear.



Agachado Mario puede gatear, lo que le permitirá colarse por lugares pequeños.



Andar (no correr) será muy aconsejable a la hora de cruzar pasos estrechos.



Si tiramos del joystick con fuerza Mario correrá cada vez a mayor velocidad.



Para nadar a toda velocidad hay que hacer lo mismo que para bucear: mover manos y pies a la vez. La rapidez será determinante en muchos momentos del juego.



Para nadar con precisión y buscando unas buenas referencias lo ideal es nadar moviendo sólo los pies. Es lento, pero seguro, además, basta con mantener pulsado el botón de salto.



Es factible transportar objetos de un lado a otro. Normalmente son enemigos o bloques que hay que arrojar.



Cuando Mario esté un buen rato sin hacer nada empezará a bostezar y adormilarse. Si le dejáis se echará una buena siesta.



Algunos de los elementos del juego son susceptibles de ser desplazados y siempre hay una buena razón para ello.

Más allá del Arco Iris

Un hueco en lo alto de una pared y un agujero en el suelo nos llevarán directamente a una fase de vuelo del estilo a la que escondía el interruptor rojo (¿os acordáis?). Con la gorra alada calada hasta las orejas, el orondo Mario deberá intentar recoger todas las monedas rojas del nivel. La cosa es tan complicada -y bonita a la vez- que incluso tendremos que echar mano de cañones que nos den más impulso. Menos mal que cada vez que nos caigamos apareceremos en el jardín del castillo sin perder una vida. Algo es algo.





Las nubes están tan altas y tan separadas entre sí, que ni con las alas llegaremos a ellas. Habrá que recurrir a los cañones.







En este nivel tendremos la sensación de que estamos volando entre las nubes. Otro de los escenarios realmente fascinantes de «Mario 64».

Fase 15
Rainbow Rider



La última fase del juego no podía ser fácil. Ni siquiera parecerlo. Con Mario subido en una alfombra mágica que viaja sobre un Arco Iris deberemos sortear cientos de obstáculos en busca de las ansiadas estrellas. En el cielo no hay lugar para los errores y un único desliz dará con los huesos de Mario en el suelo. La precisión de los saltos deberá ser casi milimétrica y la velocidad de reacción resultará un factor determinante.

Descubriréis un mundo brillante, lleno de luz, plagado de elementos imposibles y más fantástico que cualquier otro.



Esta alfombra voladora será nuestro particular medio de transporte en este mundo. Pero no creáis que os vais a tener que limitar a ir sentados cómodamente sobre ella...



Esta fase puede llegar a desesperar al más hábil saltador. Y es que hay muchas más posibilidades de caerse que de dar un salto en condiciones.





Un hueco en el suelo da acceso a esta última fase, una de las más difíciles de todo el juego. Lógico, el final de la diversión se acerca...









➤ en un continuo cambio, en una sorpresa inacabable que nos empuja a seguir y seguir jugando para descubrir qué es lo que hay más allá: -¿Qué se le habrá ocurrido ahora al Miyamoto? ¿qué criatura se habrá inventado?

«Mario 64» atrae, atrapa, subyuga por su enorme belleza y por su indescriptible magia.

Ah, y no os dejéis engañar por su aspecto, por ese aire infantiloide -inherente a la saga- que puede parecerle ñoño a quienes se las dan de duros y presumen de su habilidad para acabar con bandas de atracadores, asesinos natos o capos de la droga. Que los escenarios de «Mario 64» tengan más colorines que la habitación de un bebé no significa el juego sea para "modositos". Ni muchísimo menos. Ya quisieran muchos juegos para "adultos" ser tan difíciles, tan duraderos, tan originales, tan adictivos, tan geniales como éste.

En fin, qué más podemos decir. «Mario 64» es el mejor juego que jamás hemos visto. Y seguramente lo seguirá siendo durante mucho, mucho tiempo.

Sonia Herranz & Amalio Gómez



El último y genuino Bowser

Y ya estamos en la antesala del final: el enfrentamiento definitivo con Bowser. Para poder llegar hasta el cuadro del archienemigo de Mario hay que tener un mínimo de 70 estrellas y una experiencia demostrada. Veréis, la fase previa no es muy larga, pero sí bastante complicada: Aparecerán la mayoría de los enemigos del juego que intentarán cerrarnos los ya estrechos caminos que atraviesan abismos insondables. Fuego, plataformas móviles, suelo que cede a la presión... Y al final... Bowser. Para acabar con este erizado monstruo hay que usar el mismo sistema de las veces anteriores, es decir, lanzarlo contra las bolas de pinchos que flanquean en ring circular. Esta vez hay que conseguir ensartarle tres veces, con la dificultad añadida de que Bowser romperá pedazos de suelo, creará ondas expansivas, escupirá más fuego que nunca, cargará contra Mario y se moverá a velocidad de vértigo.... en una palabra, terrorífico. Con mucho ingenio y paciencia conseguiréis acabar con él, recoger una estrella más y volar hacia el Gran Final que rompe el hechizo de la princesa...









Más listo que cualquiera de los Bowser anteriores éste nos atacará a corta, media y larga distancia, se moverá con velocidad y hasta romperá el suelo. Además, hay que golpearle tres veces. Vais a sudar tinta.











El Final









Lo mires como lo mires

Una de las características más destacables de este juego es que nos ofrece una gama casi infinita de puntos de vista. Se puede decir que hay una manera "natural" de jugar, pero lo cierto es que con el tiempo verás que en muchas ocasiones es necesario utilizar alguna perspectiva en concreto para poder controlar mejor la situación.



Pulsando el botón R veremos a Mario desde atrás pero en una toma muy cercana. En honor a la verdad, esta vista resulta muy poco jugable, aunque bastante espectacular.



Muchas veces necesitaremos ver lo que nos rodea. Pulsando este botón pasaremos a un modo en el que, moviendo el joystick, Mario girará la cabeza para mirar.





Este botón realiza la misma función que el zoom de una cámara fotográfica o un vídeo, es decir, pulsándolo alejamos o acercamos el encuadre de Mario. Tiene dos posiciones: cercana, (arriba) y alejada (abajo) y no se puede decir que ninguna sea la mejor, pues en cada situación será más aconsejable el uso de una o de otra.

Los botones de izquierda y derecha nos permiten girar la "cámara" 360º alrededor de Mario. Cada vez que pulsemos uno de estos botones, la cámara girará en esa dirección, aunque se detendrá si encuentra un obstáculo que la impida avanzar (una pared, un bloque...). Cuando Mario esté parado, la cámara se colocará automáticamente detrás de él.







Aquí tenéis una muestra de algunas de las bonitas escenas que aparecen tras terminar el juego. Si lográis 120 estrellas veréis un final diferente. En cualquier caso, llegar hasta aquí va a ser todo un logro. Y una auténtica pena...

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Mario 64
Compañía:	Nintendo
Programación:	Shigeru Miyamoto
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	15 mundos
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	128 megas

Gráficos: --

Al evaluar a «Mario 64», uno se siente como si estuviera examinando a Picasso. Miyamoto, el programador de este juego, debería ser considerado como uno de los mayores talentos creadores de las últimas décadas. No nos atrevemos a ponerle una puntuación al aspecto estético de su obra.

Sonido: 93

El sistema utilizado en N64 para reproducir el sonido consigue una calidad igual o superior (en este caso superior) a la del CD. En cuanto a las melodías y efectos en sí... son buenos, pero no sorprenden.

Jugabilidad: 97

Al principio resulta bastante complicado coordinar los infinitos movimientos de Mario con los cambios de perspectiva y con la ubicación en el espacio de los objetos. A esto añádele lo que supone de novedoso controlar el pad analógico con el dedo "gordo" y...

Pero después de tres partidas empezarás a controlar el tema y unos días más tarde podrás saltar sin problemas de una plataforma móvil a un poste que sube y baja mientras giras la cámara, cambias la perspectiva y te comes un Bollicao con la otra mano. Eso sí, como la dificultad del juego es creciente, cada nivel te obligará a ir "inventando" nuevos movimientos.

Diversión: --

El videojuego adquiere con «Mario 64» una nueva dimensión. Y, refiriéndose a él, hablar de "diversión", así, a secas, sería poco menos que una banalidad. Porque, por poner un símil cinematográfico, decir que «Mario 64» es un juego "divertido" sería como decir que con «Blade Runner» o con «Alien»: "Oye, se pasa el rato...". Jugar con «Mario 64» es mucho más que jugar a matar marcianos, mucho más que simular que conduces un coche, muchísimo más que liarte a mamporros con 32 bestias corruptas. Porque todos estos géneros resultan, así, a secas, "divertidos"... o muy divertidos... o divertidísimos si lo prefieres. Pero «Mario 64» no es un juego, es un mundo aparte. Si te metes en él te gustará más o menos, dirás que si tal y que si cual, que si es jugable, que si no lo es, que si los polígonos y que si las texturas, que si es infantil y que si la abuela fuma, pero lo que nadie, absolutamente nadie que entienda un poco de videojuegos podrá negar nunca es que lo que ha creado ese "loco" japonés que anda por ahí suelto y que responde al nombre de Shigeru Miyamoto es una auténtica obra de arte. Y, como tal, a muchos les va a resultar muy difícil comprenderla.

Valoración: --

Obras como «Mario 64» hacen que el videojuego pueda ser considerado como el octavo arte.



Una VIDA de aventuras
FINAL FANTASY VII

Por fin está aquí el esperado «Final Fantasy VII». Mucho se ha hablado ya de este título, de este juego de rol que ha cautivado a miles y miles de usuarios de PlayStation en todo el mundo.

Pero con todo lo dicho anteriormente y con todo lo que podamos decir ahora, no vais a conseguir haceros una idea de la calidad y el arte que atesora este «Final Fantasy VII». Hasta que no lo juguéis, hasta que no admiréis la belleza de sus escenarios, hasta que no conozcáis a sus personajes y os metáis de lleno en su historia, todo lo que os podamos contar sobre él no va a dejar de ser más que un simple comentario. Porque esta obra maestra de Square, esta joya de los videojuegos, va mucho más allá de las palabras y basa todo su atractivo en la increíble fuerza de sus imágenes y en lo envolvente de su argumento.

Quizás penséis que nos estamos poniendo demasiado serios, pero nada más lejos de nuestra intención. Lo que ocurre es que queremos que os quede bien claro desde un primer momento que «Final Fantasy VII» no es un juego como los demás. O al menos como los demás juegos que estamos acostumbrados a ver en PlayStation. Olvidaos de sentir sensaciones vertiginosas, de vivir emociones fuertes, de poner vuestros nervios en tensión... Aquí todo está pensado para relajarse, tomárselo todo con calma y disfrutar. Disfrutar contemplando los ALUCINANTES decorados, disfrutar leyendo lo que nos cuenta -en castellano- la gente que puebla este mundo único. Disfrutar pensando qué armas o pócimas comprar para utilizarlas posteriormente en los combates, disfrutar, en definitiva, de meternos en la piel de los personajes y de convertirnos en los verdaderos protagonistas de esta historia.

Pero, repetimos, lo que nosotros os contemos sobre este juego va a serviros de poco y no va a dejar de ser más que nuestra opinión personal. Y aunque eso es, ni más ni menos, lo que os contamos siempre, lo cierto es que cuando se está ante un juego de estas dimensiones, ante un título atípico que no busca la diversión por la vía directa sino por caminos mucho más elaborados, uno se da cuenta de que lo mejor que puede hacer es callarse y decir únicamente: juégalo y verás.

Amalio Gómez



COMBATES PURAMENTE DE INTELIGENCIA





En los momentos más inesperados nuestros protagonistas se verán obligados a luchar contra las más variadas criaturas. Como es habitual en los Juegos de Rol los combates serán por turnos y cuando nos llegue el momento -lo cual se señala mediante una barra- deberemos elegir el golpe o la magia que queremos realizar y contra quién. Como sabéis, la vida de todos los personajes se contabiliza en puntos. Cuando éstos llegan a cero... ¡adiós!





NOVIEMBRE 1997 HC Nº 74



Esta extensísima aventura no cabría en un solo disco: el juego ocupa 3CDs, pero su precio no superará las 10 mil pesetas.



Finalmente todos los textos del juego estarán en castellano. Una noticia excelente por la que hay que felicitar a Sony España.



El seguimiento de la acción será absolutamente cinematográfico. De hecho, «Final Fantasy VII» más parece una película interactiva que un videojuego.





Los juegos de rol han alcanzado su punto culminante con este título que dejará con la boca abierta tanto a los entendidos como a los profanos en el tema.





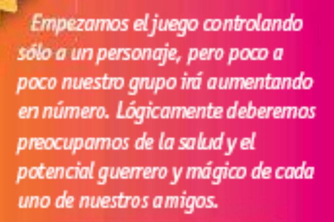
En nuestra larguísima aventura deberemos hablar con todo tipo de personajes. Y no todos serán precisamente amigos.



La variedad de escenarios y localizaciones que visitaremos será impresionante y encontraremos decorados de una enorme belleza.

TU EQUIPO

Empezamos el juego controlando sólo a un personaje, pero poco a poco nuestro grupo irá aumentando en número. Lógicamente deberemos preocuparnos de la salud y el potencial guerrero y mágico de cada uno de nuestros amigos.



El menú principal nos indica el estado general de cada personaje y nos abre el acceso a otros diez submenús.



Podremos conocer todos los datos de cada personaje: su poder y porcentaje de ataque, de defensa... así como sus armas y sus magias.



Un aspecto que se denomina Materia será el que nos permita variar el tipo de magia y poderes de los personajes.



En nuestro "baúl" llevaremos todo tipo de pócimas tanto para recuperar energías como para dañar a nuestros enemigos.











Lo cierto es que el juego nos va obligar a leer muchísimos textos (los personajes no tienen voz), por lo que la parte "literaria" de este «Final Fantasy VII» también es fundamental.



Los combates no suelen entrañar excesivas dificultades (al menos los 100 ó 200 primeros...) y es extraño que muera el protagonista. Además, podemos salvar en cualquier momento antes de un combate.



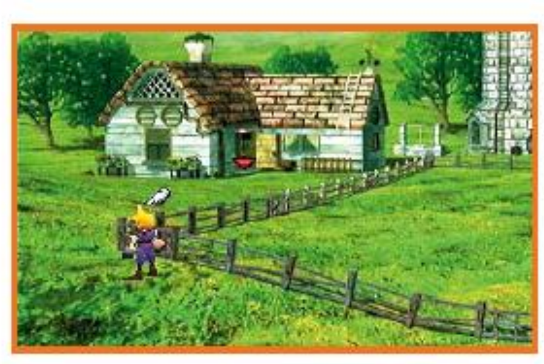


TODO A 100, 500, 1000...

Otro elemento muy importante en el juego son las tiendas en las que comprar armas, escudos, ítems, pócimas mágicas... que deberemos repartir entre todos los miembros de nuestro equipo. Evidentemente todos estos items irán aumentando en potencia y precio a medida que vayamos avanzando en la aventura. El dinero (gil) se consigue venciendo combates.



El aspecto gráfico de este juego es sorprendente y merece el calificativo de obra de arte.







En algunos momentos deberemos optar entre varias respuestas, de las cuales dependerá parte de nuestro futuro. Sin embargo, por regla general el juego es bastante lineal y deja poco espacio para la improvisación.



El juego reserva una muy agradable sorpresa para su final... pero no queremos desvelártela. Tan sólo te diremos que en «Final Fantasy VII» nunca sabrás cuando dar por completamente terminada tu aventura.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Juego de Rol
Compañía:	Sony
Programación:	Square
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Todo un mundo
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	3 CDs



GRÁFICOS: 97
Los decorados son estáticos, pero (aunque quede cursi decirlo), son una auténtica preciosidad: miles de ambientes diferentes, espectaculares localizaciones plagadas de detalles y de impresionantes juegos de luces... Lo dicho, una verdadera maravilla. De lujo.

SONIDO: 85
Es el apartado menos brillante del juego. No hay voces y la música y efectos son simplemente correctos. A veces puede hacerse un poco pesadita.

JUGABILIDAD: 95
El control es sencillísimo y el sistema de los menús se controla cómodamente. Su dificultad es creciente y podrán Disfrutar con él usuarios de todas las edades.

DIVERSIÓN: 95
Es un Juego de Rol, y por tanto no esperes grandes dosis de acción ni un ritmo trepidante. Salvada esta barrera, encontrarás un juego para meterte de lleno en él y disfrutarlo intensamente durante semanas y semanas.

VALORACIÓN: 96
Tres CDs les han hecho falta a Square para poner en PlayStation las mil aventuras que han soñado. Tres CDs cargados de cientos de localizaciones con impresionantes gráficos capaces de maravillarnos una y otra vez. Tres CDs plagados de amigos y enemigos, de monstruos, de mafiosos, de guerreros... Tres CDs llenitos de la más genial aventura jamás vista, que entusiasmará a los amantes del rol y sorprenderá a los neófitos en estas lides. Tres CDs que les demostrarán a los incrédulos que el videojuego es un auténtico arte.

RANKING:
Final Fantasy VII
Suikoden

Ya disponible por sólo 5,95€**



HYDRO

Hidratación instantánea en cada pasada

SISTEMA DE HIDRATACIÓN ACTIVA

Dosificador de Gel Hidratante con Aloe Vera y Vitamina E

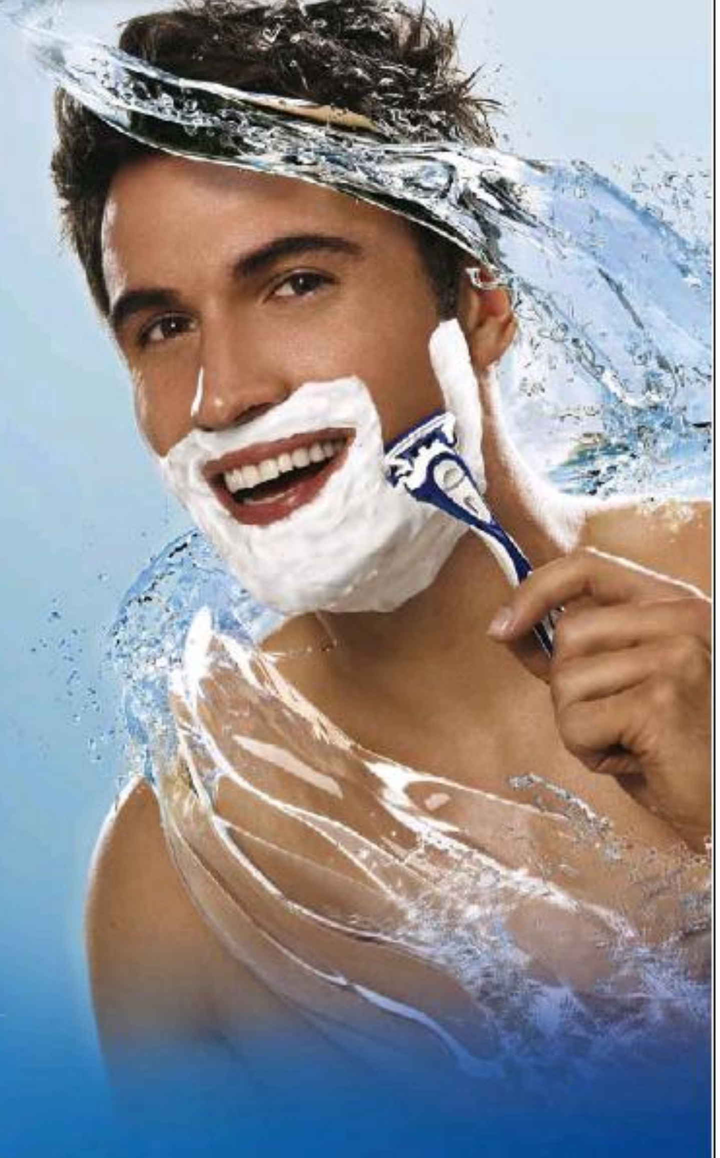


PERFILADOR DE PRECISIÓN*

Desplaza el dosificador de gel hacia atrás para perfilar con precisión

5 BARRAS PROTECTORAS INTEGRADAS EN SUS 5 HOJAS

Protegen la piel y reducen la irritación





Disfruta de una piel hidratada antes, durante y después del afeitado.
Ya disponible en tu tienda habitual, cuéntanos tu hydroexperiencia en:
www.facebook.com/wilkinsonespana

WILKINSON SWORD
FREE YOUR SKIN™

* Disponible para Hydro 5

** PVP recomendado por el fabricante para Wilkinson Hydro 5. Consulte precio y disponibilidad en su establecimiento habitual.

RESIDENT EVIL 2

¡Terroríficamente GENIAL!

Hay juegos que nacen marcados por el éxito. Y este es, sin duda, uno de ellos. Antes de saberse nada sobre esta secuela, ya era uno de los juegos más esperados gracias a una sensacional primera parte que prometía logros aún mayores. Ahora, después de comprobar cómo está arrasando en Japón y USA, y tras disfrutar personalmente de su impresionante calidad, ya no nos queda ninguna duda: "Resident Evil 2" es la aventura del año.

En cierto modo, Capcom no se ha complicado demasiado la vida a la hora de realizar esta secuela, pues ha mantenido el mismo esquema de la primera parte, es decir, una misteriosa aventura de acción que se desarrolla en escenarios 3D plagados de zombies y que combina la resolución de puzles con enfrentamientos a tiros, todo ello envuelto bajo el más puro estilo de las películas de terror. ¡Ah, y sin cortarse ni un pelo a la hora de incluir elementos "gore" y escenas tan efectistas como espeluznantes!

Con este atractivo planteamiento, Capcom no ha hecho sino mejorar extraordinariamente todos y cada uno de los aspectos del juego, dejando casi en ridículo a la ya de por sí genial primera parte.

Así, el jugador, empezará a alucinar con una "intro" memorable, casi un cortometraje, y, sin tiempo para salir de su asombro, disfrutará con la impecable realización de todo el juego: desde el magistral diseño de personajes, zombies y demás monstruos, hasta sus realistas animaciones, pasando por unos escenarios minuciosamente detallados en los que bellos decorados estáticos se mezclan con naturalidad con elementos móviles, configurando un acabado gráfico nunca visto anteriormente en PlayStation.

Mención aparte merece el apartado sonoro. A las espléndidas melodías, que subrayan con maestría cada momento, ya sea tenso, dramático, relajado o incluso romántico, se unen unos efectos sonoros únicos. Los responsables de este trabajo han recreado hasta el más mínimo detalle: los gemidos de los zombies, el sonido del agua, el estruendo de los disparos, el tilintear de los casquillos y hasta podemos escuchar las pisadas de los protagonistas, las cuales ➤









En la ciudad...

Los primeros instantes del juego los pasaremos en las calles de Racoon City, en busca de la entrada a la comisaría de policía. Durante este recorrido los protagonistas se encontrarán con infinidad de zombies que intentarán cerrarles el paso. No hay que descuidarse ni un segundo, pues suelen atacar en grupos numerosos y pueden dar al traste con nuestra aventura incluso antes de empezarla...













«Resident Evil 2» ha superado todas nuestras expectativas. Capcom ha demostrado que se pueden hacer videojuegos que resulten aún más emocionantes de lo que podamos imaginar.

Nuestro equipo

En este menú, al cual podremos acceder en cualquier momento, iremos guardando las armas, medicinas y todo tipo de objetos que encontremos por el camino. Nuestra "mochila" tiene una capacidad limitada, lo cual puede suponer en ocasiones un inconveniente.

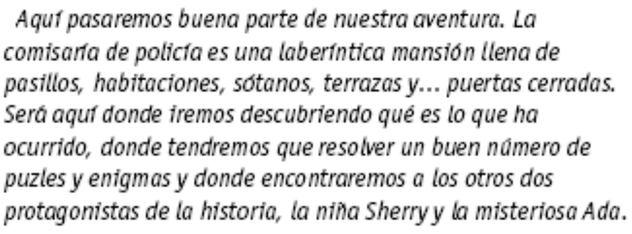


En la comisaría...





Aquí pasaremos buena parte de nuestra aventura. La comisaría de policía es una laberíntica mansión llena de pasillos, habitaciones, sótanos, terrazas y... puertas cerradas. Será aquí donde iremos descubriendo qué es lo que ha ocurrido, donde tendremos que resolver un buen número de puzles y enigmas y donde encontraremos a los otros dos protagonistas de la historia, la niña Sherry y la misteriosa Ada.

















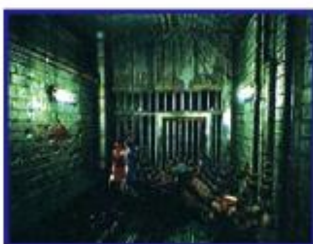


Innumerables escenas pregrabadas nos irán mostrando el desarrollo de la historia, al tiempo que nos harán vivir con mayor intensidad los momentos culminantes de la aventura. Geniales.

En las alcantarillas...

Tras salir de la comisaría entraremos en las tenebrosas alcantarillas de la ciudad. Aquí, además de encontrarnos con algunos monstruos de lo más repugnante, deberemos buscar a nuestros compañeros de viaje. Sherry y Ada, quienes se empeñarán en perderse constantemente. Para entonces ya conoceremos algunos de los enigmas de esta terrorífica historia, pero todavía nos aguardan muchas sorpresas.









Dos CD's

Tras finalizar el juego con uno de los personajes, Claire o Leon, deberemos cambiar de CD y asumir el control del otro.

Las historias se supone que transcurren simultáneamente e incluso veremos algunas escenas desde los dos puntos de vista, el de la chica y el del policía. Un detalle genial.



La altísima calidad gráfica de «RE 2» le imprime a la acción un enorme realismo, tanto, que la crudeza de algunas escenas le convierten en un título sólo para adultos.





En algunas habitaciones nos encontraremos con estos baúles que nos servirán para guardar los objetos que no podamos llevar encima.

varían con asombroso realismo dependiendo de la superficie por la que caminemos. Una pasada.

Pero lo realmente

impresionante de "Resident Evil 2" es su desarrollo absolutamente cinematográfico, el cual se consigue mediante un eficaz seguimiento de la acción por parte de las cámaras y por un magistral ritmo narrativo, que alterna con la genialidad de un Hitchcock momentos de la más intensa acción con otros aparentemente tranquilos en los que podremos dedicarnos a realizar nuestras tareas de investigación. Además, frecuentemente aparecerán escenas pregrabadas que contribuirán a desarrollar el hilo argumental y a meternos aún más de lleno en la historia, una historia que nos resultará imposible abandonar antes de descubrir su final.

Por otra parte, el planteamiento que nos permite vivir aventuras complementarias en la piel de otros personajes diferentes es algo realmente revolucionario. Podemos comenzar con Claire o con Leon y, tras finalizar la misión, asumiremos el control de otro protagonista, teniendo que afrontar de esta manera nuevos retos, recorrer nuevos escenarios y vivir nuevas sorpresas. Además, también deberemos controlar a otros personajes secundarios, con los cuales tendremos que solucionar diferentes situaciones. Todos estos detalles –y muchos otros que descubriréis por vosotros mismos-, redondean un juego único, sublime, una auténtica joya que no puedes perderte bajo ninguna excusa.

Manuel del Campo & Amalio Gómez









¡Qué pedazo de bichos!

En esta aventura no sólo tendremos que deshacernos de los pobres habitantes de Raccoon City convertidos en zombies. El dichoso T-Virus ha transformado a algunos animales en espantosas y horrorosas bestias que nos harán ver en más de una ocasión el mensaje: Game Over.











Estrújate el cerebro

A lo largo del juego, aunque especialmente en la comisaría, deberemos resolver una serie de puzles y enigmas que nos permitirán progresar en la aventura. La mayoría de ellos consisten en encontrar objetos y deducir en qué lugar debemos utilizarlos, pero todos resultan lógicos y relativamente sencillos de resolver.




No os olvidéis de salvar

Sobre todo la primera vez que juguéis, es muy aconsejable salvar cuantas veces podáis. Para ello –tal y como ocurría en la primera parte-, deberéis encontrar una máquina de escribir como la que veis arriba y llevar encima al menos una cinta de tinta. También os advertimos que, en sucesivas partidas, cuantas menos veces salvéis, alcanzaréis un ranking más alto.

En la factoría...

Así hemos llegado a la zona por la que tendremos que pasar justo antes de entrar en el laboratorio. Y esta definición no es gratuita, ya que todo este escenario está repleto de maquinaria pesada, de elevadores, de tanques de hierro fundido, de extraños transportes, de montacargas... Puede considerársela una fase intermedia antes de llegar finalmente al laboratorio.













Además de las escenas pregrabadas, también se intercalan algunas secuencias renderizadas de una calidad tan impresionante como las de la intro.

En el laboratorio...



En el terrorífico laboratorio en el que se creó el T-Virus concluiremos nuestra aventura. Allí se resolverán todos los misterios y nos encontraremos con los auténticos responsables de todo este tinglado. Con un excelente sentido cinematográfico, los últimos momentos del juego se presentan como una trepidante carrera hacia la salvación que nos pondrá el corazón a 100.








¡En castellano!

Finalmente, gracias a la insistencia de Virgin España, el juego estará traducido al castellano y las escenas habladas, aunque se mantienen en inglés, estarán subtituladas. Una decisión fundamental, ya que los textos y los diálogos tienen una gran importancia en el desarrollo del juego. Bien.






El juego puede parecer en principio algo corto, pero no es así. Si finalizamos los escenarios en un buen tiempo, alcanzando un ranking alto, podremos vivir la aventura con dos nuevos personajes, dos supervivientes que aún siguen con vida en Racoon.



«Resident Evil 2» te sorprende a cada instante. Capcom, además de desarrollar un magistral trabajo técnico, ha elaborado un auténtico guión cinematográfico.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de acción
Compañía:	Virgin
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	2 CDs



GRÁFICOS: 98
Los mejores que hemos visto en PlayStation. Tanto los escenarios como las animaciones de los personajes alcanzan un grado de realismo asombroso y consiguen que te sientas completamente metido en la piel de los personajes.

SONIDO: 98
La banda sonora es digna de la mejor película de terror. Los efectos de sonido son, sencillamente, perfectos y alcanzan una relevancia inusitada.

JUGABILIDAD: 97
Su dificultad es ajustadísima. Puedes volverte loco buscando algo, te pueden comer vivo los zombies... pero nunca se rompe el ritmo de la historia.

DIVERSIÓN: 98
Una auténtica película de terror y suspense protagonizada por ti. ¿Crees que puede resultar divertido?

VALORACIÓN: 98
Estamos ante una obra maestra. "Resident Evil 2" es un videojuego genial, una apasionante y sorprendente aventura de la que te sentirás el auténtico protagonista y que te hará experimentar todo tipo de emociones, aunque, lógicamente, sobre todas ellas primará siempre la sensación de auténtico terror.
Ponte solo ante la consola, de noche, con la luz apagada, con el sonido a tope y prepárate a disfrutar como nunca.
Pero recuerda... es sólo un juego.

RANKING:
Resident Evil 2
Tomb Raider 2
Resident Evil


WRC
FIA WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP
2
CONTIENE TODAS LAS
CLASES Y LOCALIZACIONES DEL WRC 2011,
ASÍ COMO LOS 60 EQUIPOS OFICIALES
COMPITE EN EL MODO CARRERA
O PRUEBA LOS NUEVOS RALLIES CLÁSICOS,
PRUEBAS SUPER ESPECIALES O TRAMOS URBANOS
EXPERIMENTA
EL WRC EN
ESTADO PURO
EXPERIMENTA INCLUSO
MÁS EN ONLINE:
CORRE 1 VS 1, COMPITE CONTRA 15
WWW.WRCTHEGAME.COM
3
www.pegi.info
2011 OFFICIAL VIDEOGAME
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
PC

TEKKEN 3

Hay juegos que no sólo no necesitan presentación, sino que casi ni requieren una valoración por nuestra parte. Seguro que antes de que veáis la puntuación global de este juego ya podéis adivinar que va a ser muy alta... altísima, de las más elevadas que hayamos concedido nunca. Porque, no en vano, todas las revistas del sector –con Hobby Consolas a la cabeza-, os hemos venido contando durante meses las excelencias de este título de Namco.

Y es que todo es grande e imponente en "Tekken 3". Posee un plantel de 22 luchadores (quién sabe si alguno más, porque las sorpresas no cesan jamás) nada menos que nueve modos de juego (dos de los cuales resultan verdaderamente revolucionarios), infinidad de impresionantes secuencias pre-renderizadas, una banda sonora explosiva y una calidad gráfica asombrosa. Suficientes cualidades como para convertirle en un juego inigualable.

Mucho más que un MITO

Pero lejos de quedarse aquí, "Tekken 3" apuesta por una simulación exquisita, que hace de cada combate un auténtico tratado de golpes, movimientos, combos, defensas, estrategias... unos enfrentamientos en los que no hay lugar para las rutinas, donde los luchadores manejados por la máquina siempre plantean retos atractivos, y en los que cada jugador puede encontrar su "alter ego" en un determinado personaje si consigue llegar a dominar todos sus movimientos (algo nada sencillo teniendo en cuenta que son casi ilimitados).

Además, las acertadas opciones de configuración permiten que el juego se adapte a jugadores de todos los niveles. De hecho, por esta razón y por su amplia variedad de posibilidades, es uno de esos escasos títulos que logra escapar de las limitaciones de su género y se convierte en un arcade universal, capaz incluso de enganchar a aquellos a quienes la lucha no les ha llamado nunca excesivamente la atención.

Estamos ante un juego superior, un arcade que alcanza cotas altísimas de calidad en todos sus apartados y que se convierte, por méritos propios, en una auténtica joya de la programación.

Manuel del Campo



Este es el nuevo y amplio plantel de «Tekken 3» con todos los personajes disponibles. Para conseguirlo deberéis ganar muchos combates en el modo arcade.





MODOS DE JUEGO

MODO ARCADE




El torneo clásico, donde el objetivo es derrotar a todos nuestros adversarios sucesivamente. Mediante este modo de juego podremos llegar a controlar a todos los personajes ocultos.

MODO SURVIVAL





El objetivo de este modo de juego es sobrevivir al mayor número de enfrentamientos posibles. La barra de energía de nuestro luchador sólo recuperará una pequeña cantidad tras cada combate, con lo que la cosa se volverá cada vez más difícil a medida que vayamos superando adversarios.

MODO TEAM BATTLE





Ya sabéis cómo funciona este modo de juego. Primero se escoge el número de luchadores con el que queremos formar los grupos, después se eligen los personajes y los enfrentamientos se realizan mediante un sistema de eliminación, con pequeñas recuperaciones de energía para los vencedores.

MODO TEKKEN BALL



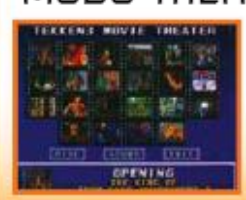

Una de las grandes sorpresas de esta nueva entrega. Se trata de una divertidísima mezcla de volleyball, balón prisionero y combate. Hay diferentes formas de ganar y dos sub-modos de juego para elegir.

MODO PRACTICE




El mejor modo para descubrir y aprender todos los golpes y los movimientos de cada luchador. Presenta diferentes opciones de configuración, de manera que el jugador puede realizar el entrenamiento completamente a su gusto. Ideal para ensayar los combos.

MODO THEATER



Un modo de juego muy curioso. Todos los finales que vayamos consiguiendo quedarán grabados para que podamos visionarlos en cualquier momento. Una especie de videoteca con la que podemos sorprender a nuestros amigos.

MODO TEKKEN FORCE










La gran novedad en los modos de juego: se trata del clásico "beat´em up" en el que los enemigos no paran de salir a lo largo de cuatro escenarios, pero con la particularidad de que los luchadores mantienen todos sus golpes y movimientos.

El género de la simulación de lucha recibe este mes el exponente más impresionante y espectacular de la historia de las consolas

MODO TIME ATTACK

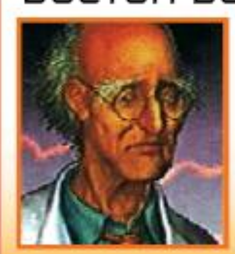
Este modo de juego, en el que el jugador debe luchar contra el tiempo además de enfrentarse a sus adversarios, os resultará familiar. Como muchos sabréis por lo visto en otros títulos, el objetivo es aguantar en pie el mayor tiempo posible e ir tumbado a los rivales a toda velocidad.






PERSONAJES OCULTOS

DOCTOR BOSKONOVITCH





Uno de los nuevos invitados al torneo y también el personaje más difícil de conseguir. Para hacerlo deberéis acabaros el modo "Tekken Force" cuatro veces. Sus movimientos son realmente extraños.

ANNA WILLIAMS




Aquí tenemos de nuevo a la luchadora más sexy y atrevida de todo el torneo. Sus relaciones con su hermana Lila no han mejorado desde la entrega anterior. Cosas de familia.

BRYAN FURY





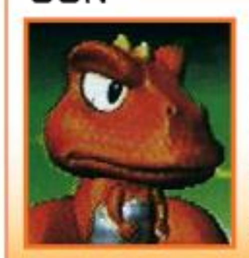
Uno de los tipos más duros del torneo, y un buen luchador. Su punto fuerte son los puñetazos, aunque es más lento de lo que parece en un principio. Su escena final, por cierto, es espectacular.

HEIACHI




El malo de la película. Su enfrentamiento con Jim Kazama promete ser mítico. Se trata de un luchador muy equilibrado, fuerte, ágil y con algunos golpes devastadores.

GON





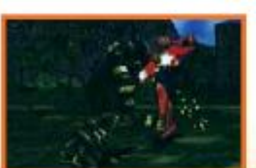
Otro de esos personajes curiosos a los que Namco siempre recurre para estos torneos. Se trata de un pequeño dragón que proviene del manga. Su capacidad es escasa debido a su tamaño.

JULIA CHANG




En esta tercera entrega nos encontraremos con Julia, la hija de Michelle, la encantadora india de "Tekken 2" de quien esta nueva luchadora ha heredado todas sus habilidades.

GUN JACK


La nueva versión del bueno de Jack se presenta más robotizada que nunca. Su estilo de lucha sigue siendo el mismo e incluso mantiene algunos de los movimientos de las anteriores entregas.

OGRE




Uno de los jefes finales del juego. Como tal, es una auténtica bestia capaz de atizar golpes que restan la mitad de la barra de energía. Un rival duro de pelar.

LLAVES

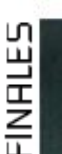








FINALES










En la Preview del mes pasado os presentamos a los luchadores que podemos seleccionar del juego. Ahora le toca el turno a otros 12 luchadores ocultos que irán apareciendo a medida que avancemos en los combates.

MOKUJIN





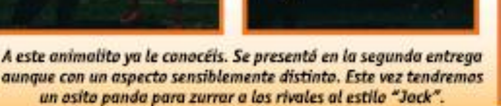


No penséis que este nombrecito se ha puesto por casualidad: es la denominación utilizada en Japón para ciertos personajes mitológicos de madera. Como luchador es un tronco.

KUMA/PANDA







A este animalito ya le conocéis. Se presentó en la segunda entrega aunque con un aspecto sensiblemente distinto. Este vez tendremos un osito panda para zurrar a los rivales al estilo "Jack".

TIGER JACKSON



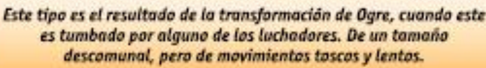



Una de las sorprendentes apariciones de este juego. Por su forma de luchar se diría que es primo hermano de Hedí, aunque por sus pintas cualquier diría que es miembro de los Jackson Five.

TRUE OGRE







Este tipo es el resultado de la transformación de Ogre, cuando este es tumbado por alguno de los luchadores. De un tamaño descomunal, pero de movimientos toscos y lentos.







Estos luchadores ocultos tampoco son mancos a la hora de realizar todo tipo de llaves a sus rivales.



Por supuesto, estos personajes también cuentan con su correspondiente y alucinante escena final.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Namco
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	22 luchadores
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 96
Impresionantes en todos sus aspectos: el gran tamaño de los luchadores, sus realistas movimientos, los detallados y variados escenarios, las magníficas secuencias renderizadas... Una pasada.

SONIDO: 91
Excelente y muy adecuada banda sonora. Y lo mismo puede decirse de los efectos de sonido. Lástima que no haya voces.

JUGABILIDAD: 95
Propone una simulación de lucha en estado puro y permite ejecutar infinidad de golpes y combos de una manera cómoda y sencilla.
Su ajustada dificultad le hace un juego adaptable a cualquier tipo de jugador, ya sea experto o novato en estas lides.

DIVERSIÓN: 97
El amplio plantel de luchadores y de modos de juego garantizan una fuente inagotable de diversión.

VALORACIÓN: 96
No por esperado hay que escatimar los elogios para esta obra maestra de Namco. "Tekken 3" no es sólo el mejor juego de lucha para PlayStation, sino uno de los mejores títulos que han pasado hasta la fecha por una consola.
No hay ni un solo pero que ponerle: todo en él es diversión, emoción y capacidad para asombrar. Una auténtica joya con la que el género de la lucha seguro que ganará un montón de nuevos seguidores.

ALTERNATIVAS:
Actualmente solo hay un juego en este género que puede equipararse: "Dead or Alive". En cuanto a equilibrio en los combates y jugabilidad andan bastante parejos, pero "Tekken 3" gana por goleada en cantidad de luchadores y en modos de juego. En cualquier caso, ambos títulos resultan espectaculares.



256 megas de ORO PURO

Pocos son los juegos que alcanzan la categoría de obra maestra. Este es, sin duda, uno de ellos: «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» es una de las aventuras más bellas, complejas, largas, emocionantes y divertidas jamás vividas en una consola.

Uno de los aspectos

más originales que llama la atención desde el principio es que la aventura comienza cuando el protagonista -Link- es tan sólo niño que apenas conoce su sagrado destino, y éste irá creciendo hasta alcanzar la madurez al tiempo que irá mejorando tanto sus aptitudes físicas como mentales.

Pues bien, imaginad a este personaje casi real metido de lleno en un mundo literalmente, enorme, compuesto por animados pueblos que están habitados por los más diversos personajes y criaturas, que se convertirán en nuestros aliados o en nuestros enemigos.

Pensad ahora en bosques, en valles, en cuevas, en mazmorras, en laberintos y en un montón de lugares más que deberemos visitar y en los que tendremos que realizar una innumerable variedad de pequeñas misiones, que irán desde mantener arduos combates a resolver los más enigmáticos puzles.

Añadidle a todo esto incontables sorpresas y secretos, numerosos objetos y armas ➤

DICIEMBRE 1998 HC Nº 87



Miyamoto presenta una nueva obra maestra para N64, que en esta ocasión viene en forma de una mágica y maravillosa aventura.





¡Cómo pasa el tiempo!

A medida que se desarrolla la aventura, podréis observar que el paso del tiempo también se deja notar en los escenarios, que irán sufriendo sucesivos cambios en su aspecto.







El caballo Epona se convertirá en el medio más rápido para recorrer grandes distancias, aunque no podrá sortear algunos obstáculos.



La mayoría de los laberintos contienen puertas cerradas, así que ya sabes: a buscar las llaves correspondientes...

con sentido del humor

Muchos de los diálogos que mantendremos (en inglés) ofrecerán un aire simpático y desenfadado. Aquí vemos a una extraña criatura pidiéndole un autógrafo a Link y a un personaje detectando que estamos jugando con el Rumble Pack.





Por arte de magia

La magia también está presente en toda la aventura. Algunos habitantes de Hyrule -el fantástico mundo de Zelda- nos regalarán objetos de distinta naturaleza, siendo los más espectaculares los hechizos mágicos. Con ellos, podremos crear desde un portal teletransportador a una gran explosión de fuego.









de niño a hombre



Deja el tirachinas, que ya estás preparado para el arco

Básicamente, estas tres armas serán las mejores aliadas de Link a lo largo de su aventura. Existen otras armas, como el martillo, pero su uso es mucho más limitado y concreto.



Link comienza el juego con una simple tirachinas que, cuando sea mayor, podrá sustituir por un práctico y efectivo arco.



Link podrá coger bombas también de joven, pero hasta que no sea adulto no podrá sacarles el máximo partido.



Los ganchos -que los hay de dos tipos- servirán para poder llegar hasta zonas que, sin ellos, resultarán inaccesibles.



A lo largo del juego encontraremos bonitas y largas escenas renderizadas, que nos meterán más de lleno en la interesante historia.

«Zelda 64» está plagado de sorpresas, de puzles, de detalles que hacen que el juego resulte una experiencia única y apasionante.

➤ a recoger y envolvedlo todo con un fino sentido del humor: os encontraréis ante un juego que se gana a pulso la categoría de INDISPENSABLE.

La última incursión

de Miyamoto en la saga Zelda alcanza, además, el máximo esplendor gráfico visto hasta la fecha en una consola.

Así, junto a unos mapeados 3D gigantescos realizados con un sorprendente lujo de detalles, nos encontramos con unas magistrales animaciones para los personajes -sobre todo para Link y su caballo- quienes, además de moverse con enorme realismo y disponer de múltiples habilidades, realizarán divertidas acciones dependiendo del lugar en el que se encuentren. Por poner un simple ejemplo, si dejamos a Link quieto en una cueva helada, empezará a estornudar...

Por otra parte, destaca el original sistema ideado para los combates -el denominado Z Targeting- el cual nos permite mantener en todo momento a tiro al enemigo, regalándonos de paso unas perspectivas durante los combates realmente vistosas.

Por último, mención especial merece la excepcional banda sonora, que por su tremenda ➤





Uno de los momentos estelares del juego es la evolución de Link de niño a adulto. Este hecho es un punto de inflexión en la aventura, porque el argumento cobra mayor profundidad y la dificultad aumenta considerablemente.



Las hadas protectoras

Un elemento típico de la saga Zelda son las hadas que, como era de esperar, también hacen aquí acto de presencia.

Estos personajes ayudarán a Link, ya sea curando sus heridas o dándole ítems necesarios para avanzar.

Cabe destacar que el escenario donde tiene lugar su aparición es de los más bellos del juego.







Las melodías que podemos tocar con la Ocarina no se ejecutan automáticamente como ocurre en GameBoy, sino que tendremos que tocarlas nosotros con los botones del pad. Todas provocan algún efecto, que puede ir desde hacer que caiga una tormenta hasta teletransportarnos.

Existen muchas situaciones tan curiosas y complejas como esta, que nos obligará a encontrar la salida de una laberíntica mazmorra con una joven "criaturita" sobre nuestros hombros. Sólo con su ayuda conseguiremos salir de este escenario.



Consigue a Epona



Conseguir el caballo para Link puede ser más difícil de lo que pensáis. Tendréis que competir dos veces con el dueño del establo y ganarle en una apasionante carrera.



El hada Navi, compañera inseparable de Link, nos dará pistas sobre cuáles deben ser nuestras siguientes acciones. Cuando tenga algo que decirnos, se iluminará la flecha superior del indicador de armas.



Los combates se realizan mediante el sistema llamado "Z Targeting", de forma que pulsando el botón Z, aparece un punto de mira que no se despegará de nuestro enemigo y nos permitirá acertarle siempre.



La variedad de puzles que tendremos que resolver es enorme. Algunos serán de resolución inmediata, pero otros serán bastante complicados, e incluso nos obligarán a visitar varios escenarios.



¿Enemigos finales? Sí, gracias

Cada laberinto encierra, al menos, un enemigo final que guarda un objeto imprescindible para poder progresar en la aventura.
Cabe destacar que el diseño y espectacularidad de todos estos monstruosos seres alcanza unas cotas que nunca antes habíamos visto en una consola, culminando así un cartucho que destaca por su IMPRESIONANTE apartado gráfico.









En este menú encontraremos el equipo que tiene nuestro héroe a su disposición: armas, cotas de malla, escudos, botas..., además de pócimas y otros ítems.



La belleza y variedad de los escenarios es enorme y las acciones de Link son tan reales, que nos metemos totalmente en la piel del protagonista.



➤ calidad, pasará, sin duda, a la historia de los videojuegos. Es más, el instrumento que da nombre al juego y que se convierte en uno de los elementos imprescindibles para poder avanzar -la Ocarina del Tiempo- nos permitirá disfrutar de unas melodías increíbles que deberemos ir aprendiendo a interpretar a medida que progresemos en nuestra aventura.

La verdad es que podríamos contaros miles y miles de detalles más que aparecen a lo largo y ancho de este grandioso juego, pero ni disponemos del espacio suficiente ni queremos romper el encanto: mejor será que descubráis vosotros mismos todos sus secretos.

Pero sí queremos deciros que «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» es una auténtica joya, un título que, una vez más, eleva al videojuego a la categoría de arte, una aventura que os hará vivir momentos inolvidables y que no podemos dejar de recomendar a todos los buenos aficionados a las consolas.

Alberto Lloret

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Aventura/Action RPG
Compañía:	Nintendo
Programación:	Nintendo
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	256 Megas



Gráficos: 98
La espectacular recreación tridimensional del universo Zelda alcanza los mayores cotas de calidad y belleza vistas en N64. Todo, incluyendo los efectos de luz, las animaciones de los personajes y el diseño de los escenarios, resulta impresionante.

Sonido: 98
La banda sonora, compuesta por temas remezclados de la saga y alguna que otra pieza nueva, es tan pegadiza y alucinante que no hay palabras para describirla. Los efectos, por su parte, recrean con todo lujo de detalles ambientes tan dispares como una caverna o un bullicioso pueblo.

Jugabilidad: 93
El juego es muy fácil de controlar y, en general, sencillo de jugar, aunque algunos puzzles son bastante complicados. Los textos en inglés -a pesar de que el juego viene acompañado de una guía con las traducciones (¡menos mal!)-, hacen que este apartado baje algunas décimas.

Diversión: 98
Enorme variedad de localizaciones, de personajes, de puzles, de subjuegos, de situaciones... Una aventura maravillosa que te atrapará con su encanto.

Valoración: 98
La existencia de un título tan grandioso como éste justifica sobradamente la compra de la consola, pues las 100 largas horas de juego que alberga os permitirán vivir experiencias únicas, irrepetibles... maravillosas. A pesar de los esfuerzos de Nintendo España, está en inglés, siendo éste el único inconveniente que le separa de la puntuación máxima. Aun así, una auténtica joya que no puede faltar en tu colección.

Alternativas:
No existe nada igual ni en Nintendo 64 ni en ningún otro soporte. «Zelda 64» es único e inigualable, una maravilla.


Jofequi
00:01
46%
Mira el tráiler
MAKE
METAL
BLEED
ACE COMBAT™
ASSAULT HORIZON
Reserva la Edición Limitada y llévate este contenido exclusivo:
Caja especial
Edición Limitada
Juego
normal
Libreta firmada por el
Equipo de Desarrollo
Banda Sonora
Original
Avión Exclusivo
F4-E Phantom II
TOP SECRET
www.acecombat.com
A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE
16
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
namco
ACE COMBAT™ ASSAULT HORIZON & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. © GeoEye / JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION © DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used by permissions. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Printed and distributed by NewspaperDirect

Jofequi 00:01 46%







No lo JUEGUES, vívelo

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID





La aparición de los títulos de crédito una vez que has empezado ya el juego, es un detalle que deja bien claro el homenaje de Hideo Kojima a las películas de Hollywood.

Es difícil empezar un comentario sobre un juego del que hemos dicho y escrito infinidad de cosas, que ya desde las primeras imágenes que publicamos partía como favorito indiscutible para colocarse como una de las grandes obras de la historia de las consolas. A estas alturas, ya nadie duda de que estamos ante una producción clave en la historia de PlayStation, un juego que ha sido posible gracias a la creación de decenas de grandes títulos, que ha bebido de todos ellos, y al mismo tiempo ha sido capaz de proponer nuevas ideas, nuevos caminos para lograr una experiencia alucinante. Tras haber disfrutado de "Metal Gear Solid" en toda su extensión un par de veces, la sensación es que estamos ante lo más parecido a una película que haya pasado por una consola. Es posible que hayáis leído esta definición otras veces, pero os aseguramos que nunca ha sido tan cierta como en esta.

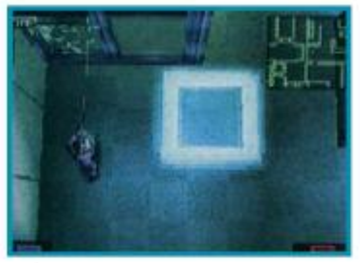
Ya desde las primeras secuencias (magistral la aparición paulatina de los títulos de crédito, que no concluye hasta ya comenzado el juego) se adivina que estamos ante algo grande. Hideo Kojima, un tipo que ha demostrado tener un talento fuera de lo común, tomó la arriesgada decisión de ofrecer todas las secuencias pregrabadas que aparecen (tanto en la intro como en los momentos clave de la historia) con el mismo motor gráfico que el resto del juego, en vez de incluir las clásicas imágenes renderizadas que después poco tienen que ver con las que suceden en el juego. En principio, puede parecer que el juego pierde en espectacularidad, pero a la larga se demuestra que gana en unidad, realismo y credibilidad.

Pero ya sabéis que uno de los aspectos que más llama la atención en "Metal Gear" es su original y revolucionaria mecánica. Lejos de ofrecer el desarrollo habitual en los juegos de aventuras y ►

ABRIL 1999 HC Nº 91



Snake también lleva una cajetilla de cigarrillos para relajarse, aunque si fuma mucho perderá algo de vida.



Si disparamos contra los cristales, se harán añicos. El realismo es absoluto.

SIEMPRE OCULTOS





Sin duda alguna, uno de los aspectos clave de este juego es su original propuesta, que nos obliga a evitar enfrentamientos directos con los enemigos e intentar permanecer siempre ocultos para no ser descubiertos. Para lograrlo, el radar que aparece en la parte superior de la pantalla es un elemento clave. En él se mostrará un pequeño mapeado de nuestra localización y podremos ver nuestra situación y el campo de visión de los guardias (la luz azul). Si queremos eliminar a algún enemigo, mejor hacerlo por la espalda, en silencio y con rapidez (derecha).







El aparato de visión nocturna es muy recomendable en los niveles más oscuros. Si lo combinamos con el rifle de francotirador, será mucho más fácil acertar a los enemigos con nuestros disparos.

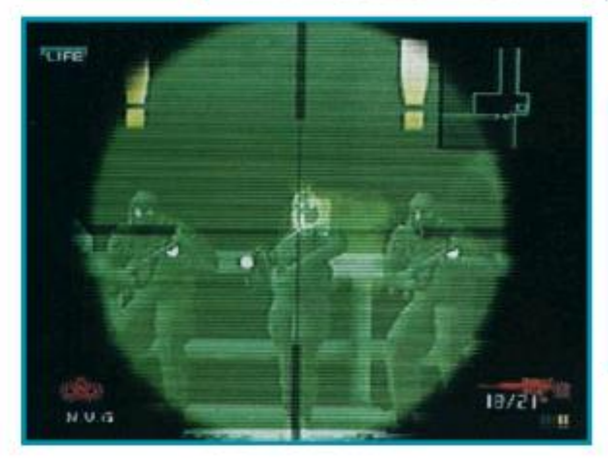




SIÉNTELO CON EL DUAL SHOCK



No olvidéis jugar a "Metal Gear" con el Dual Shock. De otro modo os perderíais algunos de los mejores momentos del juego. El uso que hace del mando de PlayStation jamás se había visto antes, sobre todo en determinados momentos, como en este helicóptero.





En la estancia de Psycho Mantis podemos apreciar el nivel de detalle que presentan todos los escenarios del juego.



Al pasar por un charco, aparte de alucinar con el efecto reflejo, podemos alertar a los guardias con el sonido del chapoteo del agua.

SECUENCIAS

Las secuencias pregrabadas se muestran con el mismo motor gráfico del resto del juego. Esto no quiere decir que no presenten una calidad exquisita, y que cuenten con unos efectos visuales realmente formidables.







ARMAS



Estas son básicamente las cinco armas con las que cuenta Snake durante la aventura. Por supuesto, a esto hay que añadirle los diferentes tipos de granadas, las minas, los explosivos C4... Todas ellas deberán ser utilizadas en algún momento del juego.





No nos cansamos de reiterar el nivel de detalle que presenta el juego. Otro ejemplo reside en la nieve. Cuando caminemos por ella dejaremos nuestras huellas, que si son vistas por los guardias pueden hacer que nos descubran.

TRAINING



El juego incluye un modo entrenamiento, en el que podemos aprender y practicar la complicada empresa de ocultarnos siempre ante los guardias. Más que un entrenamiento en sí, en realidad se trata de un mini juego, en el que tendremos que ir superando diferentes pruebas, hasta lograr concluirlo. Primero lo haremos sin armas, y después podremos utilizar la pistola Socom. Una forma más de pasarlo en grande con "Metal Gear".

acción, con disparos, saltos e investigación, "Metal Gear" invita al jugador a convertirse en un espía, un comando solitario dentro de un ambiente muy hostil, en el que el objetivo primordial es no ser descubierto. Este aspecto, que puede parecer superficial, se torna desde el primer momento apasionante, por real y novedoso. Kojima lo ha planteado con mucha astucia, convirtiendo en un suicidio cualquier enfrentamiento directo con los guardias, poniendo a disposición del jugador un radar que indica el campo de visión de los enemigos y dotando al protagonista de unos movimientos –combinados con alucinantes juegos de cámaras– que le permiten ocultarse mientras observa la llegada de los guardias, engañarles utilizando diferentes tretas, e incluso eliminarles en sigilo y por la espalda. Este "juego del escondite" se mantiene a lo largo de casi toda la aventura, salvo en determinadas situaciones en las que los tiroteos o los duelos contra los miembros de Fox Hound –que hacen las veces de jefes finales– añaden acción de la buena al asunto.

Y es que esa es otra de las grandes virtudes de "Metal Gear". Con una mentalidad propia de cualquier realizador cinematográfico, Kojima mantiene un interesante pulso narrativo durante toda la aventura, mezclando la tensión que provoca el intentar no ser descubierto, con situaciones de acción sin freno, largos diálogos entre los protagonistas y también un puñado de secuencias dramáticas capaces de hacernos tragar saliva en más de una ocasión. Un desarrollo que no hubiera sido posible sin la creación de un catálogo de protagonistas perfectamente identificables, con personalidades muy marcadas, capaces de odiar, enfadarse, traicionar e incluso enamorarse. Ya os hemos contado que Kojima no sólo se conformó



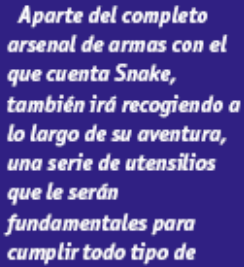




UTENSILIOS

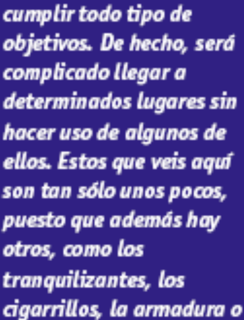
















Aparte del completo arsenal de armas con el que cuenta Snake, también irá recogiendo a lo largo de su aventura, una serie de utensilios que le serán fundamentales para cumplir todo tipo de objetivos. De hecho, será complicado llegar a determinados lugares sin hacer uso de algunos de ellos. Estos que veis aquí son tan sólo unos pocos, puesto que además hay otros, como los tranquilizantes, los cigarrillos, la armadura o la cámara, que si bien no son fundamentales, sí resultan realmente divertidos y prácticos.



En algunos momentos será inevitable tener que hacer uso de las habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo para eliminar a ciertos enemigos.



"Metal Gear Solid" incluye también algunas secuencias de vídeo real, que resultan bastante interesantes a la hora de explicar algunos aspectos claves en el argumento del juego. Como veis, el juego es de lo más completito.

CAMUFLAJE



Uno de los detalles más sorprendentes de todo el juego es el dispositivo de camuflaje, utilizado por algunos personajes, muy similar al que aparecía en la película "Depredador". Snake también podrá hacerse con él.

con colocar unos personajes y darles un nombre, sino que creó un pasado para ellos, les dotó de personalidad y, durante el juego, les hace evolucionar hasta alcanzar su correspondiente final en la aventura. Porque este juego destila realismo, algo que constata el hecho de que no haya un solo salto espacial ni temporal: todo sucede en tiempo real, se puede ir de una punta a otra de la base militar en cualquier momento, recorriendo todas las estancias de las que consta.

Aunque lo que termina de hacer de "Metal Gear" algo extraordinario es el impagable catálogo de detalles, que sumados le convierten en un juego impresionante. Detalles que son imposibles de enumerar aquí y que abarcan todo y cada uno de los aspectos, desde el apartado gráfico (el efecto del camuflaje ►

SONIDO CELESTIAL

El apartado sonoro de este juego merece una mención especial, porque ofrece una calidad fuera de lo común. Para empezar, la banda sonora está formada por un puñado de temas sensacionales, con distintas tonalidades para cada situación (acción, drama, tensión). Tal es así, que Konami decidió editar un CD con toda la música del juego que podéis adquirir ya en nuestro país. Pero no menos impresionantes resultan los efectos de sonido, que recogen incuso hasta las pisadas de los charcos, o que ofrecen el sonido real de las armas que aparecen en el juego. Por último, hay que agradecer a Konami que finalmente nos ofrezca una versión doblada y traducida. El doblaje americano resulta impecable, pero hace que resulte injugable para cualquiera que no tenga un buen nivel de inglés. Con el juego doblado, ya no hay excusas para disfrutar a lo grande de "Metal Gear".



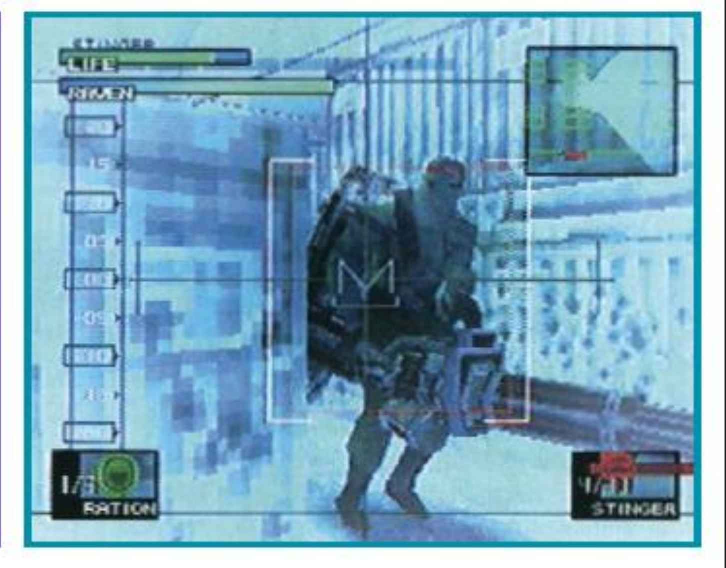
El enfrentamiento final con Liquid Snake, el gran enemigo del protagonista, será realmente épico. No habrá armas, ni ningún otro tipo de ayuda. Sólo ellos dos en una lucha mortal.



No sólo hay que ocultarse de los guardias de turno. La base está repleta de cámaras de vigilancia que también habrá que evitar encontrando su punto muerto. Si nos descubren, adiós.



También habrá ocasiones en las que no sirva de nada ocultarse y nos veamos inmersos en algunos tiroteos de órdago. En esos momentos habrá que apuntar bien y correr rápido.



"tipo depredador" es impagable) hasta el jugable (la inteligencia artificial de los guardias, que son capaces de mosquearse al ver las pisadas en la nieve o escuchar el chapoteo de un charco), pasando por los pequeños guiños que contiene el maravilloso guión (como las referencias al juego de Konami "Policenauts" o el inolvidable enfrentamiento con Psycho Mantis) y que consiguen que una vez acabado, queden muchas ganas de jugárselo una y otra vez, para intentar descubrir todos los secretos. Porque, no nos vamos a engañar, no estamos ante un juego interminable, pero tampoco corto. Los 2 Cd´s dan para bastante, y si se disfruta del juego en toda su magnitud, sin prisas por llegar hasta el final y dialogando a menudo con el resto de los personajes para conocerles mejor, el primer contacto con él puede dar para muchas horas.

Todo esto hace de "Metal Gear" un juego, no ya imprescindible, sino de obligada compra para cualquier poseedor de una PlayStation.

Manuel del Campo

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de Fases:	2 CD's
Niveles de dificultad:	4 niveles
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 98
Hoy por hoy resulta difícil superar este nivel gráfico. El realismo que despliega, los increíbles efectos, el acertado tono azulado... es una obra de arte.

Sonido: 99
Ya con la banda sonora, insuperable, los efectos de sonido, magníficos, y las voces en inglés habría al alcanzado el sobresaliente. Doblado resulta perfecto.

Jugabilidad: 98
El control del personaje es exquisito, y el juego deja avanzar sin prisa pero sin pausa, elevando la dificultad en los momentos adecuados. Genial.

Diversión: 98
El entretenimiento que provoca el juego en la primera experiencia es sublime. Pero incluso tras acabarlo por primera vez es capaz de proporcionar grandes ratos.

Valoración: 98
"Metal Gear" es un juego adulto, en el que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, pensado para sorprender e incluso provocar diferentes emociones en las secuencias más dramáticas. Descansa en un guión superior al de cualquier juego anterior, en una realización técnica impresionante, y en el talento de Hideo Kojima, su creador. Eso sí, os hago una recomendación sincera: disfrutad de él en toda su extensión, no consultéis ninguna guía hasta acabarlo, hablad todo lo que podáis con los otros personajes, no perdáis ni un solo detalle de cada secuencia de vídeo, meteos de lleno en la historia. Así alcanzaréis la gloria.

Alternativas:
No hay ninguna. Se trata de un juego único, y ningún título del mercado puede ofrecer lo que "Metal Gear Solid".



No pararás hasta que los tengas todos

Durante los últimos meses hemos venido hablando del fenómeno Pokémon. Pues bien, ha llegado el momento de analizar las cualidades del juego en sí, (en sus dos ediciones, Rojo y Azul), y conocer el origen de su abrumador éxito en todo el mundo.

La primera pregunta que os puede venir a la cabeza ante este juego es: ¿Es "Pokémon" el Juego de Rol que conseguirá destronar a "Zelda DX"?

Pues bien. Antes que nada hay que decir que, pese a que ambos pertenecen al género de los RPG, en realidad se trata de dos juegos muy diferentes, que poco tienen que ver entre sí. Veamos. A diferencia de "Zelda", "Pokémon" no concede tanta importancia a la investigación y a la búsqueda de objetos, ni a las conversaciones con los personajes del juego, aunque ambas cosas están también presentes y en cantidad notable. Aquí son los combates los que acaparan casi todo el protagonismo y, de hecho, son la base principal del argumento.

De hecho, "Pokémon" no es el típico Juego de Rol en el que te puedes quedar atascado por no saber cómo avanzar, sino que nuestra principal labor se centrará en recorrer hasta el último rincón del mapeado para encontrar a todos los Pokémon posibles, incorporarlos a nuestra lista e ir enfrentándolos con otros que encontremos para que vayan adquiriendo fuerza y experiencia.

COMPLETA LA COLECCIÓN



En esencia, este es el último fin de "Pokémon", y todo gira en torno a la idea de hacerse con las 150 especies que existen (139 en cada Edición).

Se pueden conseguir nuevos Pokémon de muchas maneras diferentes (encontrándolos en zonas concretas del mapa, por evolución de alguna especie que ya poseamos, intercambiándolos con un amigo...), pero si queremos hacernos con el listado completo, tendremos que dedicar horas y horas hasta descubrir todos y cada uno de los secretos de ambas Ediciones.

De esta forma tan sencilla, "Pokémon" consigue atrapar al jugador, que puede terminar por obsesionarse pensando en dónde conseguir esa especie tan rara de Pokémon de la que le ha hablado un aldeano, o cuál es la mejor manera de atrapar a ese otro que no hace más que escaparse de nuestras manos.

Ahora bien, esto va un poco en detrimento de la variedad, ya que la gran mayoría del tiempo lo pasaremos afrontando combates que, salvo en el caso de lo más importantes, terminan por hacerse algo repetitivos. Están bien planteados en el sentido de que tenemos que pensar qué clase ➤



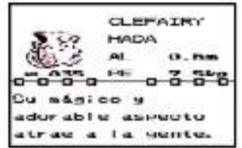


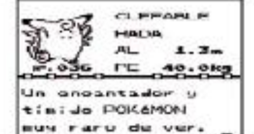




- Tipo: **Juego de Rol**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo España**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Mira cómo crecen

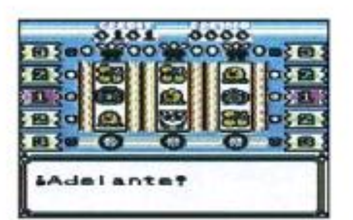




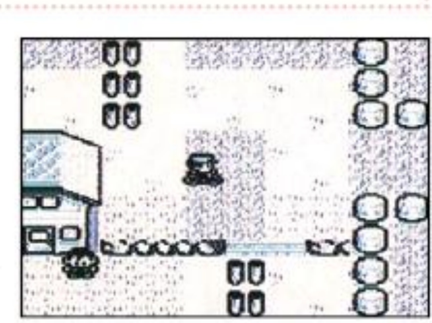
Con el paso del tiempo, algunos Pokémon pueden ir creciendo y evolucionando, dando lugar a nuevos tipos. Por esta razón, es conveniente utilizar a todos los que poseamos cuando sea posible, pues de otro modo no podremos conseguir todas las especies existentes de Pokémon.

«Pokémon» es un título DIFERENTE, que propone un estilo de juego realmente ADICTIVO









Para movernos por el mapeado, podremos usar algunos medios de transporte como bicicletas o algunos Pokémon con la habilidad de volar.



El objetivo del juego es atrapar los máximos Pokémon posibles para participar en la Liga Pokémon, donde nos enfrentaremos a los mejores entrenadores de Pokémon del mundo.



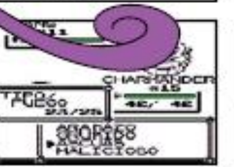


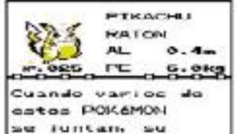


Una fauna muy completa







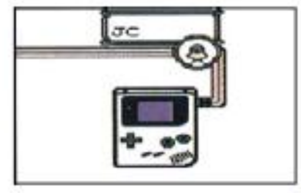


Según vayamos capturando Pokémon se irán incorporando a una lista llamada "Pokédex", en la que podremos conocer sus características físicas, el tipo al que pertenecen y su origen. Algunos de ellos sólo pueden encontrarse en determinadas zonas del mundo Pokémon (en un río, en el Safari, etc.), y otros evolucionan con el tiempo, pero ellos son igualmente necesarios.



Intercambia tus Pokémon





Gracias al Cable Link, es posible conectar dos Game Boy con ambas Ediciones del juego –Rojo y Azul–, y así intercambiar las especies exclusivas de cada una de ellas. Además, también sirve para enfrentar en un combate nuestros Pokémon con los de un amigo.



novedades
Pokémon

Distintas clases de Pokémon

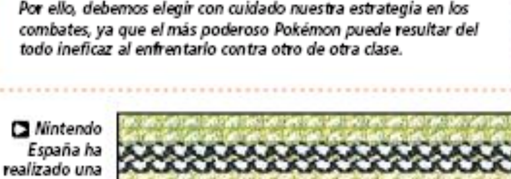








Los Pokémon están divididos en varias clases que determinan el tipo de ataques que son capaces de aprender y ejecutar, y que les hacen más o menos resistentes al resto de ataques (agua, fuego...). Por ello, debemos elegir con cuidado nuestra estrategia en los combates, ya que el más poderoso Pokémon puede resultar del todo ineficaz al enfrentarlo contra otro de otra clase.



Nintendo España ha realizado una excelente traducción del juego, lo que ayuda a disfrutar por completo de él.

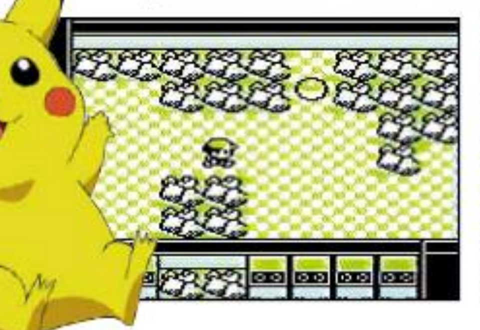


Alternativas: *"Pokémon" es un juego único en su especie. No hay ningún otro juego al que se le pueda comparar.*











➤ de ataques son más efectivos al tipo de Pokémon que nos enfrentamos (puesto que, por ejemplo, un ataque de fuego no hará daño a un Pokémon acuático), pero con el paso del tiempo y con la práctica esto puede convertirse en algo un poco rutinario, sobre todo si no somos muy aficionados a los combates por turnos típicos de los RPG.

En cualquier caso, "Pokémon" es un juego muy largo y atractivo, perfectamente capaz de enganchar a grandes y pequeños. Sin duda, y volviendo a la pregunta inicial, resulta menos variado, menos completo y menos envolvente que "Zelda", pero lo cierto es que "Pokémon" es un juego diferente a todo lo visto y no puede ser comparado con ningún otro.

Es uno de esos títulos que rompe esquemas por su enorme originalidad y no nos cabe la menor duda de que se va a convertir en un auténtico fenómeno.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 86

Lo mejor es la variedad y detalle de los Pokémon, aunque los escenarios tienen un nivel aceptable

Sonido: 72

Las melodías se hacen algo repetitivas y simplemente acompañan.

Jugabilidad: 94

Una vez aprendido el sistema de juego y de los combates, no existe más complicación que la de atrapar un Pokémon tras otros. Y además, está traducido al castellano.

Diversión: 92

Todo el interés de este juego se centra en coleccionar Pokémon. Ni más, ni menos.

Opinión:

Lo primero que tenemos que decir es que aunque hemos comentado "Pokémon" como si fuera un solo juego, en realidad son dos cartuchos "Pokémon Rojo" Y "Pokémon Azul". Lo que ocurre es que ambos son iguales y tan sólo difieren en algunos Pokémon.
Una vez hecha esta aclaración y hablando del propio juego, "Pokémon" es, de una manera figurada, una especie de "colección interactiva", con todo lo que ello conlleva. Es decir, que quizás hay juegos más variados o más vistosos, pero, te advertimos que una vez que conectes por primera vez "Pokémon" en tu consola, te resultará literalmente imposible separarte de ella hasta que consigas hacerte con todos estos simpáticos y peleones personajes.







Simplemente maravilloso

Por fin ha llegado «GT3 A Spec», y con él, el momento de sentar a tu padre frente al televisor del salón, darle un codazo y explicarle: "papá, por esto quería una PS2". Todas las dudas que planeaban sobre esta consola, se han disipado de golpe.... y frenazo.





No podréis negar que resulta fácil confundir esta imagen con una sacada de la realidad ¡Mirad los reflejos!

Este es uno de esos títulos que ya se habían asegurado el éxito antes de nacer. De hecho en Sony siempre han tenido un cuidado especial para que en todas las ferias y presentaciones en que se ha mencionado PS2, apareciesen unas cuantas pantallas de «GT3» para "caldear el ambiente", y la reacción del público ha sido siempre inmejorable. No nos extraña lo más mínimo, pues a nosotros mismos nos ha dejado alucinados cada nueva versión que nos ha ido llegando: primero gracias al modelado de los coches, meses más tarde con los reflejos del sol y por último con las pistas mojadas. Hoy, con la versión definitiva en nuestras manos, os aseguramos que «GT3» es todo lo que prometía y más, empezando por unas especificaciones técnicas que cuesta imaginarse en movimiento, y que pasamos a contaros ahora mismo.

TÉCNICAMENTE INSUPERABLE

Si tenemos en cuenta que PS2 es capaz de mostrar cerca de 25 millones de polígonos por segundo en pantalla y que «GT3» supera los 20, muchos os echaréis las manos a la cabeza pensando lo pronto que se están agotando las posibilidades de la nueva consola, pero ¿acaso es posible aumentar este nivel gráfico? Tened en cuenta que «GT3» está más cerca de la realidad de lo que cualquier otro juego lo estuvo nunca, y no sólo nos referimos a los tan traídos y llevados reflejos en tiempo real sobre la carrocería.

Lo primero que nos llama la atención es la solidez de los vehículos, ¿dije que nos llama la atención? Nos deja absolutamente embobados... y eso una vez que nos hemos convencido de que las repeticiones no son escenas reales tomadas de una competición de grandes turismos. El caso es que este efecto se debe tanto a la construcción de los vehículos como a su comportamiento físico "real", que refleja las diferentes inclinaciones de la amortiguación en frenazos y giros. Todo esto además de los efectos que ya han hecho famoso a «GT 3»: las ruedas que escupen polvo, la chapa que refleja todos los elementos en pantalla y un horizonte tan nítido que da la impresión de que estamos montados en un coche de verdad.

Pero además de este despliegue técnico, si hay algo de lo que el DVD de Poliphony Digital puede presumir es de motivos para ➔





- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 6**
- Idioma: **Castellano**

Nuevos circuitos urbanos





MÓNACO



TOKIO



Las calles de Tokio y el legendario circuito de Mónaco son las dos nuevos pistas de velocidad (que se unen a los Alpes Suizos de rally) que Poliphony Digital ha diseñado para «GT3 A Spec». Pero la mejor sorpresa es que al final del juego podremos acceder a coches de Fórmula 1 para circular por ellos.



Por NIVEL técnico y posibilidades, «GT3» está a AÑOS LUZ de cualquier otro juego que hayamos probado nunca.



Dos perspectivas (interior y trasera) son suficientes para disfrutar del realismo de «GT3».



Entre los modelos elegidos se encuentran coches tan emblemáticos como el Mercedes 600 o el mini.



La sensación de velocidad es insuperable, especialmente desde la perspectiva interior.



¿Ficción o realidad? esto que estáis viendo es sólo una imagen de la repetición, pero da idea del nivel gráfico alcanzado por «GT 3 A Spec». Un auténtico hito en la historia de cualquier género.





El modo arcade también esconde algunas sorpresas, como la posibilidad de liberar todos los circuitos y nuevos coches a medida que ganamos cada carrera.

novedades
GT3 A-Spec

Las nuevas repeticiones





Aunque siempre han sido un elemento fundamental en los «GT», las repeticiones alcanzan en la tercera entrega cotas inimaginables. Totalmente configurables en cualquier momento de la carrera, incluyen efectos especiales como filtros de color.



Los modelos de los más de 170 automóviles que aparecen en el juego respetan los embellecedores, el diseño de los tapacubos e incluso las diferentes capas transparentes de las que se componen los faros. En muchas ocasiones os parecerá que estáis viendo una carrera de GT de verdad.







Además de un espectacular juego de luces, el sonido es diferente dentro de un túnel, consiguiendo que el realismo sea total.





mantenernos pegados a la pantalla durante el resto de nuestras vidas. Bueno, quizá exageramos un poco, pero tened por seguro que su modo GT es el más profundo de la saga, y eso a pesar de colocar "sólo" 176 coches en vez de los 1000 de la edición anterior. Y es que, ¿os habéis parado a pensar lo que pueden dar de sí 16 circuitos (que se traducen en más competiciones que nunca), ilimitados detalles en los ajustes mecánicos, nuevos carnets -que se suman a los anteriores- y una dificultad de precisión quirúrgica mucho más exigente a la hora de proporcionarnos nuevos coches? Pues eso, semanas y semanas de diversión pegados al pad -o al volante- disfrutando de la mejor simulación posible. Y no queremos olvidarnos de la calidad del nuevo modo rally. Si bien sólo muestra dos coches en carrera, la física de derrapes y saltos, la inclusión de público o los circuitos que combinan asfalto con tierra son detalles impagables que le convierten en uno de los modos más entretenidos.

Además, el modo principal de «GT3» tampoco se ha librado de esas "tonterías" que tanto nos gustaron en las primeras entregas. El autolavado, el cambio de aceite o los circuitos de test, tienen ahora mayor importancia gracias a un "salpicadero" en el que también aparecen la presión del aceite y la batería. Y aunque durante el juego tampoco tiene mayor importancia (ya que lo principal sigue siendo correr, comprar nuevos coches y mejorarlos en el taller) es un buen indicativo del nivel de detalle.

UNA JUGABILIDAD BRUTAL

Pero este despliegue de posibilidades en los modos de juego es sólo otra parte de la grandiosidad de este juego, porque donde de verdad se miden las prestaciones del DVD es en la jugabilidad, ya sea en el modo GT o en las carreras rápidas del arcade. La toma de contacto es impagable: los coches pesan lo justo y el control es muy asequible, tanto que tras las primeras curvas seremos capaces de terminar la carrera en una posición digna. Pero eso no es nada. Después de aprender algunos "truquillos", como el uso del freno de mano y el contravolante, la cosa se pone seria. ¡Ojalá todos los coches de verdad se condujesen con esta facilidad!

A la soberbia respuesta de nuestra máquina se unen unos circuitos largos y muy variados a través de los que podemos descubrir de qué efectos es capaz la consola: pistas mojadas, ondas provocadas por el calor, nubes de humo y los reflejos sobre la carrocería que se han convertido en toda una demostración técnica. Y lo mejor de todo es que, además, nuestros contrincantes son de lo más inteligente. No es que sean imposibles de adelantar, pero se acabó eso de arrasar con un



Si la transmisión o la aerodinámica de un automóvil no se ajusta a nuestras necesidades, podemos realizar ajustes sobre los componentes ya usados sin que haga falta comprar nuevas piezas en el taller.



Aquí lo tenéis: no nos cansamos de alucinar con el efecto de combinar el filtrado del sol entre las hojas y los reflejos sobre la carrocería. Alucinante.





El velocímetro digital es el único cambio que se aprecia en el modo multijugador. Los reflejos, los efectos de polvo y la sensación de velocidad son exactamente los mismos que cuando jugamos en el modo GT.

Así se empieza a jugar a Gran Turismo



Antes de nada conviene sacar el carnet de conducir. Nada más fácil que superar unas pruebas de conducción básica, sin salirnos de la pista y en un tiempo límite. Con los carnets superiores la cosa se complica.



Con nuestros ahorros iniciales nos hemos permitido un cómodo utilitario. Ha llegado el momento de empezar a correr, pero por si acaso, en cualquier momento podemos comparar sus características mecánicas con los otros coches.



El siguiente paso es escoger un torneo adecuado a nuestras posibilidades ¿qué tal uno en el que sólo se pueda competir con un modelo de coche? Ojo, no es tan fácil como parece, y tendremos que repetir más de una carrera.



Para que nuestro coche dé la talla, siempre podemos comprar nuevas piezas. Conviene ser un poco tacaño, así que comprobad siempre el aumento de potencia antes de montar ese motor en el que estáis pensando.

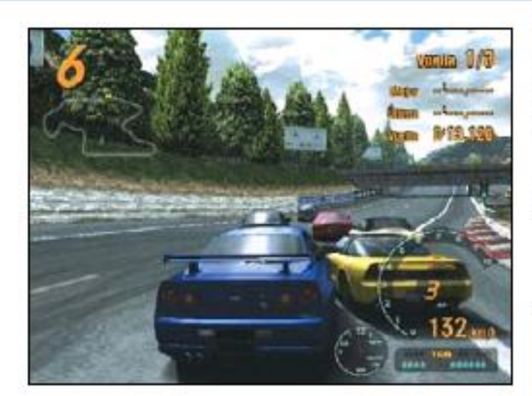


Por fin en carrera, parece que el coche se comporta mejor de lo que parecía. Con un poco de habilidad nadie será capaz de apearnos del primer puesto, así que podemos empezar a ahorrar para un deportivo "en condiciones".



Ya es nuestro. Después de unas cuantas carreras, podemos entrar en los campeonatos superiores, donde las ganancias crecen tanto como la dificultad. ¡Ahora las miras están puestas en conseguir los prototipos modificados!

novedades
GT3 A-Spec



La dinámica de colisiones es perfecta, aunque lamentablemente tampoco ha sido a la tercera: seguimos sin poder disfrutar de coches que se abollan y pierden piezas.

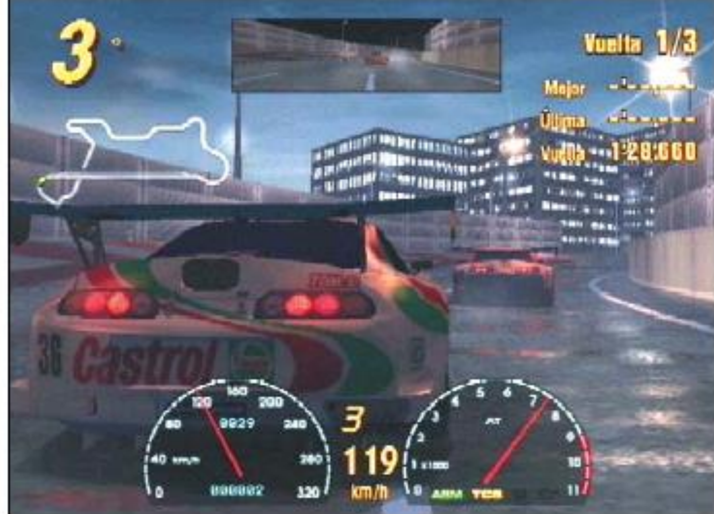




En las competiciones del modo Gran Turismo se han incluido nuevas categorías, como las pruebas de resistencia de 300 Km.



La repetición nos permite conocer el estado del coche en cada momento, así como seleccionar la perspectiva que más nos guste.



Las ondas provocadas por el calor son uno de los efectos más realistas.



coche más potente como en el primer «Gran Turismo». Además de listos a la hora de correr, los pilotos controlados por la máquina también lo son a la hora de escoger vehículo, por lo que la cosa resulta todavía más emocionante.

Aunque cuando se trata de emoción, nada mejor que recurrir a otro conductor humano, y en eso, «GT3 A Spec» también es superior. Además de jugar a pantalla partida "como mandan los cánones" (sin ningún tipo de ralentización, niebla o pérdida de detalle) el juego incluye la posibilidad de conectarnos a través de un cable i-link con otra consola (con su correspondiente juego y monitor), pero lo mejor llega a la hora de conectarnos a un HUB -un periférico que de momento sólo se encuentra disponible para PC- que permite partidas con hasta 6 jugadores simultáneos, cada uno con su correspondiente consola.

DETALLES Y MÁS DETALLES

Tampoco podemos olvidarnos de una excelente banda sonora (por fin exacta a la de la versión japonesa), o lo acertado de las marcas (europeas, japonesas y americanas) que se han escogido para esta tercera entrega y que incluyen los coches más representativos de los últimos años. Y eso que, después de todo, hay un detalle que no nos podemos quitar de la cabeza. ¿Cuándo podremos ver un «GT» donde los coches se abollen al chocar? Porque tampoco lo tenemos en esta tercera parte, lo que no significa que la física de los impactos no haya mejorado.

En cualquier caso, seguro que muchos os preguntáis si «Gran Turismo 3» ha conseguido convertirse en un nuevo "mejor juego de la historia". ¿Queréis una pista? A nivel técnico, este juego se encuentra a años luz de cualquier otro título que haya existido nunca, y seguro que nos dais la razón en cuanto echéis un vistazo a «A Spec» en movimiento, pero lo mejor de todo es que jugabilidad y diversión están a la misma altura. Para ser sinceros, algunos compañeros de la redacción esperaban probar esta versión final para comprarse una PS2, y tras vernos realizar éste profundo análisis les faltó tiempo para bajar a la tienda más cercana a hacerse con una. Sin duda es el mejor.

Pero sobre todo, seáis o no amantes de los juegos de velocidad, cargar este juego en nuestra consola significa entrar en un mundo sin límites. Menos mal que tenemos las vacaciones por delante, porque «GT3 A Spec» promete tardes interminables de diversión.

David Martínez



El nuevo salpicadero contiene indicadores de presión del aceite, batería, ABS y turbo. Además, el cuentakilómetros nos indica el rodaje de los coches. Más real, imposible.



Alternativas:

No se puede comparar a ningún otro juego para ninguna otra consola. Sea o no vuestro género favorito, «GT3» es una obra maestra que todo el mundo debería tener, un auténtico monumento a la diversión.



Para que no nos liemos, el modo Gran Turismo cuenta con un completo indicador de nuestro progreso en el juego.



El modo rally merece una mención aparte, ya que es capaz de transmitir una conducción mucho más agresiva, eso sí, sólo con dos corredores por carrera.

«Gran Turismo 3» lo tiene todo para conquistar a los amantes de los coches, empezando por unos vehículos de ensueño.

Un modo multijugador a su altura

Además de carreras a pantalla partida, «GT 3» permite la conexión de 6 consolas a través de i-Link con un HUB que soporte 6 entradas USB. De momento podéis utilizar el de un PC, pero Sony pondrá a la venta este útil periférico en breve.





Gráficos: 99

Mejor que la realidad. Los modelos son perfectos, y además reflejan nítidamente unos escenarios soberbios. Por no hablar de los efectos de polvo, las pistas mojadas... sólo falta que los coches se abollen.

Sonido: 92

En la tradición de los «GT», los temas musicales están interpretados por prestigiosos artistas internacionales como Lenny Kravitz o Ash. El sonido de los motores, tan logrado que podríais conducir "de oído".

Jugabilidad: 98

El control analógico es delicioso, y si poseemos el volante oficial, resulta difícil establecer el límite entre realidad y juego, pero lo mejor es comprobar cómo varía el manejo al cambiar de modelo.

Diversión: 99

Te gusten o no los juegos de velocidad, «GT3 A Spec» es irresistible. Duración, IA y dificultad juegan a su favor. Y cómo no, también cuenta con el mejor multijugador que jamás ha tenido un juego de velocidad.

Opinión:

No nos ha temblado el pulso a la hora de ponerle a «GT 3» este pedazo de nota. Con él se han cumplido las promesas de una nueva manera de jugar en 128 bits: no existen defectos técnicos, la máquina está al servicio de una jugabilidad que se ajusta a todos los gustos y sus posibilidades son infinitas. Es el mejor juego de la historia, pero le dejamos una décima de margen para futuras entregas de la serie.



Valoración 99

■ ACCIÓN/AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ 1 - 2 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ 69 € ■ Lanz.: Ya disponible 18+

LA HISTORIA DE C.J. desde que es un simple miembro de una banda hasta que se convierte en el mafioso más grande del estado nos lleva por tres enormes ciudades, que recorremos con total libertad.

EL REY DE LA CALLE

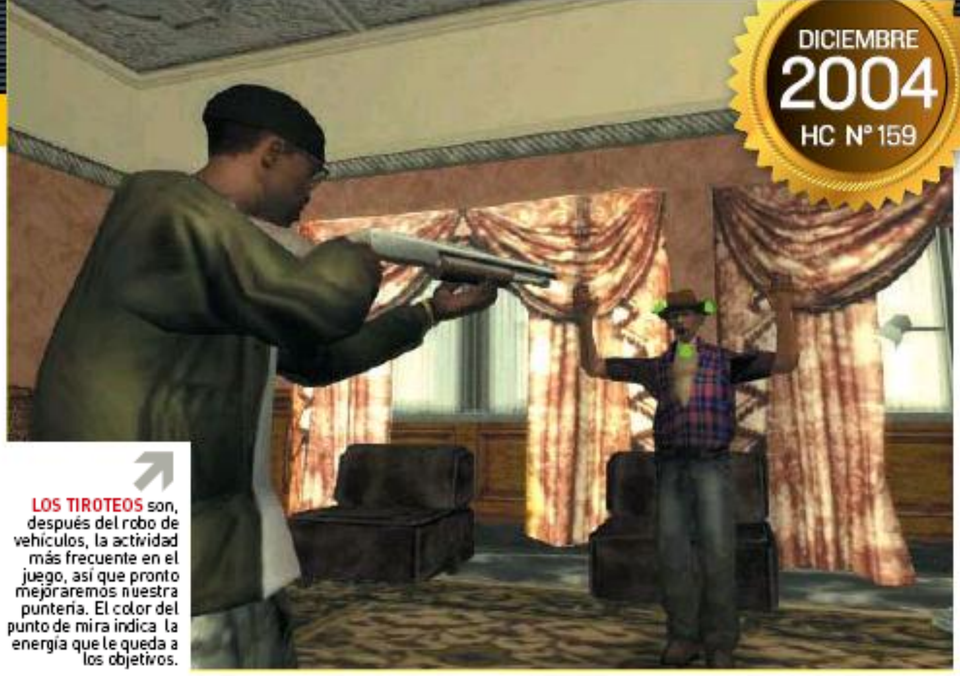
GTA SAN ANDREAS



¿Creéis que sacar un conejo de la chistera es magia? Pues de este juego pueden salir tres ciudades, cientos de vehículos, los tíos más duros y una historia de mafiosos que quita el hipo.

■ **EL JUEGO MÁS GRANDE Y POLÉMICO LLEGA A PS2** tras una interminable espera durante la que hemos ido conociendo los detalles con cuentagotas. ¿Merecía la pena tanta expectación? ¡Claro que sí! Ya os podemos confirmar que la historia de Carl Johnson, el protagonista de «San Andreas», es la más larga y apasionante que hemos jugado nunca en una consola. A grandes rasgos, CJ es uno de los miembros más jóvenes de los Orange Groove Families, una de las principales bandas mafiosas de la ciudad de Los Santos, y su objetivo consiste en ir cumpliendo una serie de "encarguitos" hasta hacerse un nombre entre los criminales de todo el estado. ¿Cómo? Pues con un desarrollo lleno de posibilidades, que sigue las pautas de los dos últimos «GTA»: además de controlar un personaje que corre, nada, trepa, lucha con sus puños y dispara cualquier arma, podemos "agenciarnos" y conducir todo tipo de vehículos, desde un deportivo a una cosechadora o una avioneta.

Y esto es sólo el principio, porque Carl no sólo es el protagonista más versátil, sino también el más real... ¡y caprichoso! A medida que vamos avanzando en el juego tenemos que atender a sus necesidades de vestirse, comer y hacer ejercicio como cual-



LOS TIROTEOS son, después del robo de vehículos, la actividad más frecuente en el juego, así que pronto mejoraremos nuestra puntería. El color del punto de mira indica la energía que le queda a los objetivos.



LAS PERSECUCIONES EN COCHE son muy emocionantes. Los vehículos se destrozan y tienen una física casi real.



PARA GANAR EL RESPETO de nuestra banda y lograr que nos obedezcan, basta con cumplir las misiones principales.

UN MAFIOSO PRESUMIDO

A lo largo del juego podemos modificar el aspecto y también las características de Carl. He aquí un par de ejemplos:



NOS PONEMOS CACHAS yendo de vez en cuando al gimnasio, y así ganamos resistencia y más velocidad durante las carreras.



CAMBIAMOS DE ASPECTO en las peluquerías o en cualquier tienda de ropa. En cada una de ellas tienen modelos diferentes.



VIDA EN LA CALLE

Estas son las actividades de C.J. para un día de juego cualquiera:

1. CUMPLIMOS MISIONES a bordo de los vehículos más variados. De este modo nos granjeamos el respeto de las bandas,
2. CONQUISTAMOS TERRITORIOS eliminando a las bandas rivales. Así mejoramos nuestra puntería.
3. NOS RELAJAMOS en el gimnasio o jugando una partida a cualquiera de los minijuegos disponibles, como las recreativas.

quier tío "de verdad". Y con un protagonista así, ¿qué mejor que recorrer libremente un escenario gigantesco y lleno de secretos?

→ LAS TRES CIUDADES QUE VISITAMOS, Los Santos, San Fierro y Las Venturas, son réplicas de las principales capitales de la costa oeste de los EEUU (Los Angeles, San Francisco y Las Vegas respectivamente). En cada una encontramos vehículos, armas, tiendas exclusivas y por supuesto bandas criminales que nos van encargando pequeñas misiones, como persecuciones en coche, robos, eliminación de testigos protegidos… y algunas menos convencionales, del estilo de participar en una guerra de vehículos teledirigidos o engatusar a una D.J. con nuestro baile.

Por si todo esto no os basta para haceros una idea de las dimensiones del juego (¡unas 100 ▸▸



CARL →

ESTE PANDILLERO es nuestro protagonista en el juego. No sólo es capaz de las acciones más variadas (que mejoran con el uso) sino que debe vestirse, comer y ejercitarse.

HISTORIA DE 3 CIUDADES

El estado de San Andreas es un enorme escenario donde encontramos estas tres ciudades. Comenzamos el juego en Los Santos, y a medida que progresamos se abren las dos restantes.



LOS SANTOS tiene el ambiente, las bandas callejeras y los edificios de la ciudad de L.A.



LAS VENTURAS es la capital del juego (de azar) y está llena de casinos y espectáculos.



SAN FIERRO recoge el espíritu de la ciudad de San Francisco.



LOS VEHÍCULOS DISPONIBLES incluyen coches, motos, bicicletas, helicópteros, tanques, barcos... ¡y no se acaban!



CARL NECESITA ALIMENTARSE en cualquiera de los restaurantes de la ciudad. ¡Si nos pasamos lo echará todo!



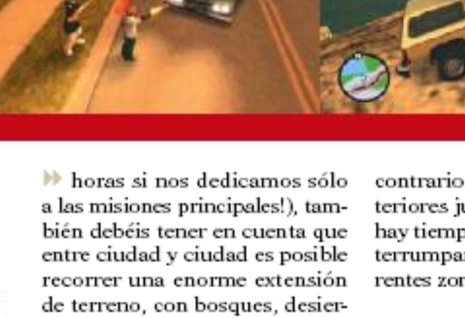
PARA DISPARAR POR LA VENTANILLA mientras conducimos debemos reclutar a un par de miembros de nuestra banda.



TAMBIÉN USAMOS EL SIGILO (con el stick analógico) para cargarnos a los centinelas sin llamar demasiado la atención.

EL ESPERADO MODO MULTIJUGADOR

UNA VEZ QUE C.J. SE ECHA NOVIA podemos salir a pasear con ella ¡y también compartir el juego con un amigo! En este modo no se pueden cumplir misiones, sino tan solo salir a dar una vuelta por la ciudad (Izquierda), pero el juego es igual de divertido. Además, si ambos jugadores entran en un vehículo (Derecha) uno conduce mientras su compañero dispara.



CHICAS

A lo largo del juego C.J. se rodea de toda la gente que puede encontrarse en las calles, desde otros pandilleros a chicas... ejem, de vida "fácil".

horas si nos dedicamos sólo a las misiones principales!), también debéis tener en cuenta que entre ciudad y ciudad es posible recorrer una enorme extensión de terreno, con bosques, desiertos, montañas y un montón de pueblos y zonas secretas. Eso sí, todos estos lugares se van abriendo de manera progresiva, así que no podemos pasear libremente por ellos hasta bien avanzada la aventura. Y lo mejor es que, al contrario que ocurría en los anteriores juegos de la saga, ya no hay tiempos de carga que nos interrumpan el paso entre las diferentes zonas del mapa.

NUESTRAS POSIBILIDADES SON INFINITAS, ya que además de las misiones principales podemos dedicarnos a conquistar el terreno de las bandas rivales como en una partida de Risk, utilizar el sigilo para desvalijar ca-





APRENDEMOS GOLPES en los diferentes gimnasios de artes marciales que hay repartidos por cada ciudad.



POR EL AIRE también nos movemos en avionetas, helicópteros e incluso con un parapente a la espalda.

■ DEBE QUEDAROS MUY CLARO QUE «SAN ANDREAS» ES UN JUEGO SÓLO PARA ADULTOS ■





LAS APUESTAS no tienen límite en los casinos de Las Venturas. Podemos hacernos ricos, pero sin hacer trampas.

sas o probar minijuegos que van desde las máquinas tragaperras a partidos de baloncesto callejero. Y no olvidéis la posibilidad de trabajar como taxistas, policías, bomberos o llevando a chicas de compañía a casa de los clientes.

Sin embargo, el apartado más sorprendente de «San Andreas» es la opción de modificar a nuestro gusto el aspecto de C.J. No sólo se trata de hacernos tatuajes en un estudio, cortarnos el pelo o elegir nuestra ropa (todo se consigue mediante un cómodo sistema de menús). También podemos aprender nuevos golpes en los gimnasios de artes marciales de cada ciudad ¡y hasta tunear nuestro coche en un taller! Al final, el personaje de cada jugador será diferente y tendrá sus propias habilidades, que además mejoran a medida que practicamos. Por ejemplo, cuanto más disparemos con la ametralladora, mejor será nuestra puntería, e incluso podremos llegar a manejar dos armas al mismo tiempo (una con cada mano, claro).

➔ LA AMBIENTACIÓN DE LA DÉCADA DE LOS 90 se nota en la ropa de los protagonistas, la música que suena en las diferente emisoras (que podemos seleccionar con la cruceta de control) o los coches, que aunque no son modelos reales sí que están claramente inspirados en ellos. Además, a nuestro lado encontramos un desfile de personajes que resultan de lo más divertido: un rapero condenado a trabajar en un burger, una chica que no para de meternos en líos, un par de polis corruptos... es una lástima que no podamos disfrutar de sus diálogos doblados al castellano, porque algunos son la monda.

El sentido del humor tan propio de los «GTA» también se refle- ▸▸

MINIJUEGOS A MANSALVA

Este juego encierra tantos secretos que lo único que podemos deciros es que probéis todo lo que se os ocurra. ¡Ya veréis cómo os lleváis alguna sorpresa! Aquí hay unos minijuegos:



EL BALONCESTO mejora nuestras aptitudes físicas y resulta muy entretenido.



LAS CONSOLAS y recreativas que encontremos están cargadas con juegos sencillos.



EL BILLAR está muy cuidado. ¡Y nos permite apostar!





EN CAMPO ABIERTO

▲ EL BOSQUE está lleno de cabañas abandonadas, granjas y gasolineras.

◀ EL DESIERTO es un lugar ideal para participar en carreras campo a través o, simplemente, para ocultarnos de la poli.

MISIONES DE LO MÁS VARIADO, como jugar a la guerra con un helicóptero de radiocontrol (Izq.), enterrar al jefe de una obra bajo una capa de cemento (Centro), o quemar una plantación de marihuana, a la derecha, nos esperan en el nuevo «GTA».



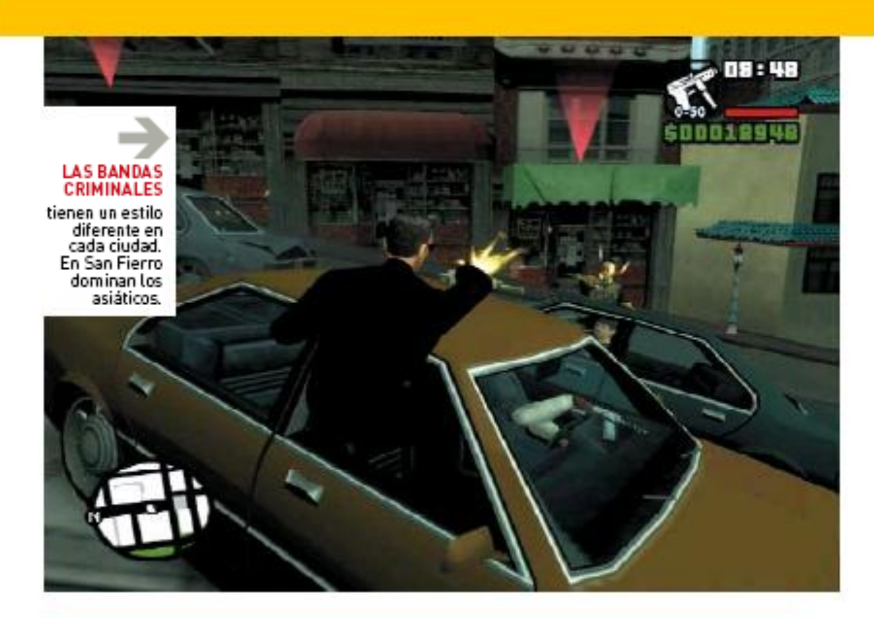
ja en lo salvaje de algunas misiones, como arrasar una construcción con un bulldozer o tirar al mar a un conocido productor, y en la cantidad de tacos y referencias sexuales que aparecen constantemente. Así que ya sabéis, si no sois mayores de edad, tendréis que esperar un tiempo para poder jugarlo.

EL APARTADO TÉCNICO NO ES SU PUNTO FUERTE, lo que resulta evidente en cuanto vemos lo escasos de polígonos que van los modelos de los personajes o, lo que es peor, la niebla en el horizonte. Por el contrario, la física de los coches ha mejorado bastante respecto a «GTA Vice City» (sobre todo los de tracción a las cuatro ruedas) y el escenario es cinco veces mayor... En definitiva, que el juego tiene sus defectos, pero se nos olvidan en cuanto nos ponemos a jugar, porque lo que sí queda muy claro es que no hay otro título tan divertido como «San Andreas», lo mismo da que nos dediquemos a cumplir las misiones o

PANDILLERO

Los miembros de las bandas rivales sólo aprenden por las malas, así que acudid cada vez que traten de invadir vuestro terreno. Después de un par de incursiones se "suavizan" bastante.





LAS BANDAS CRIMINALES tienen un estilo diferente en cada ciudad. En San Fierro dominan los asiáticos.



LOS COCHES SE TUNEAN desde este menú, y además, si se los lleva la policía, podemos recuperarlos en el depósito.



PODEMOS SALIR CON NUESTRA NOVIA a bailar a las discotecas o a tomar una cerveza a un bar de la zona.

LA GUERRA DE BANDAS



EL TERRITORIO se reparte en sectores, según la banda que domina cada zona de la ciudad.



PARA CONQUISTAR UNA ZONA basta con acribillar a tiros a los rivales que la custodian.









EL CLIMA ES VARIABLE y diferente en cada ciudad, y además el paso del día a la noche ocurre en tiempo real.

simplemente a pasear por los escenarios. Antes de que salgáis corriendo a por él, sólo nos queda advertiros un par de cosas. Lo primero es que debéis practicar vuestro inglés porque algunas voces (como las emisoras de radio) no están subtituladas, y en segundo lugar, que necesitaréis mucho tiempo para disfrutar a tope de esta obra maestra. Si cumplís estos requisitos, seguro que no os arrepentís.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ES EL JUEGO MÁS LARGO Y VARIADO** que hemos probado, una aventura casi interminable.
- **PODER MODIFICAR EL ASPECTO,** tanto de los coches como de nuestro protagonista.

lo peor

- **LOS COCHES NO SON REALES,** lo que resta un poco de credibilidad a la historia.
- **NO ESTÁ DOBLADO,** y eso que algunos diálogos entre los macarras son para troncharse de risa.

alternativas

Los dos juegos anteriores, «GTA III» y «Vice City» no son tan grandes, pero están en platinum y resultan igualmente divertidos. Si queréis una buena historia de mafiosos, aunque con menos posibilidades, «The Getaway Black Monday» tampoco es mala opción. Para los peques, «Simpsons Hit & Run» es más que recomendable.

- **GRÁFICOS** El increíble tamaño de los escenarios y los detallados coches contrastan con la niebla en el horizonte y modelos mejorables **91**
- **SONIDO** La banda sonora es brutal, en tamaño y calidad, pero los diálogos (de actores conocidos) no están doblados. Los efectos flojean. **89**
- **DURACIÓN** Puede acabarse en 100 horas, pero los minijuegos y secretos multiplican esta duración por dos. El juego más largo de la historia. **99**
- **DIVERSIÓN** Genial, alucinante ¡la bomba! Lo tiene todo para que lo pasemos en grande y la libertad de juego que ofrece es prodigiosa. **98**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

¡Ésta es una aventura capaz de mantenernos enganchados durante años! Como corresponde a las grandes superproducciones, todos sus aspectos, tanto técnicos como jugables, se han cuidado al milímetro para ofrecernos un desarrollo que hará historia. Pero lo que al final convierte a «GTA San Andreas» en una obra maestra es que rompe con todos los límites de la diversión. Si alguien necesitaba un motivo para comprarse una consola estas Navidades, ahora ya lo hemos encontrado.

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.990 ptas.) ■ Lanzamiento: 27 de octubre ■ 3+



ESTE GRAN SIMULADOR no incluye demasiadas novedades con respecto a las anteriores entregas de la saga, pero sigue siendo el juego de fútbol más realista.

FÚTBOL ESTELAR

PRO EVOLUTION SOCCER 5

1

Los mejores "cracks" del mundo van a verse las caras en el salón de vuestra casa para mostraros lo que saben hacer con un balón en los pies. ¡Preparaos para vivir un nuevo espectáculo!

EL SIMULADOR DE FÚTBOL MÁS REALISTA salta de nuevo al campo para alegría de todos los buenos aficionados a este deporte. Lo hace sin demasiadas novedades reseñables, pero conservando y puliendo al máximo las mismas cualidades que le han hecho tan grande. El realismo con que se desarrollan los encuentros es sin duda la mayor virtud de la saga, y eso se mantiene en «PES5». Una vez más, el ritmo al que disputamos los partidos es perfecto, si bien en ahora la velocidad a la que transcurre el juego es algo más pausada que en anteriores ediciones. Esta diferencia provoca que sea más difícil jugar al contragolpe y que tengamos que elaborar más las jugadas en el centro del campo y abrir el juego a las bandas (¡que no nos oiga Luxemburgo!).

El control es tan completo y preciso como de costumbre, y nos permite realizar cualquier remate, jugada o pase que se nos ocurra, si bien primero hay que cogerle un poquito el aire, puesto que puede resultar demasiado complejo para aquellos que no estén habituados a él... ¡si es que todavía queda alguien, claro!

LOS MODOS DE JUEGO TRAEN ALGUNA NOVEDAD, como la posibilidad de jugar partidos online en PS2, que permanecía inédita

SERGIO MARTÍN





LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los jugadores se ha depurado un poquito y ahora los porteros "cantan" menos.



PODEMOS SEGUIR LA ACCIÓN desde un buen número de cámaras distintas: laterales, desde el fondo, televisivas...

UN MODO MAESTRO

La Liga Máster es un modo de juego absorbente que garantiza horas y horas de diversión. Sin duda, es la modalidad estrella (para un jugador) de esta fantástica saga. Así es como funciona:



ESCOGEMOS A UN EQUIPO MODESTO y con él debemos hacer lo posible por ganar.



LAS FUNCIONES DE MANAGER incluye planificar los "entrenos", hacer fichajes o elegir la estrategia.





LAS NOVEDADES

«PES5» presenta algunos detalles novedosos interesantes. Son estos:

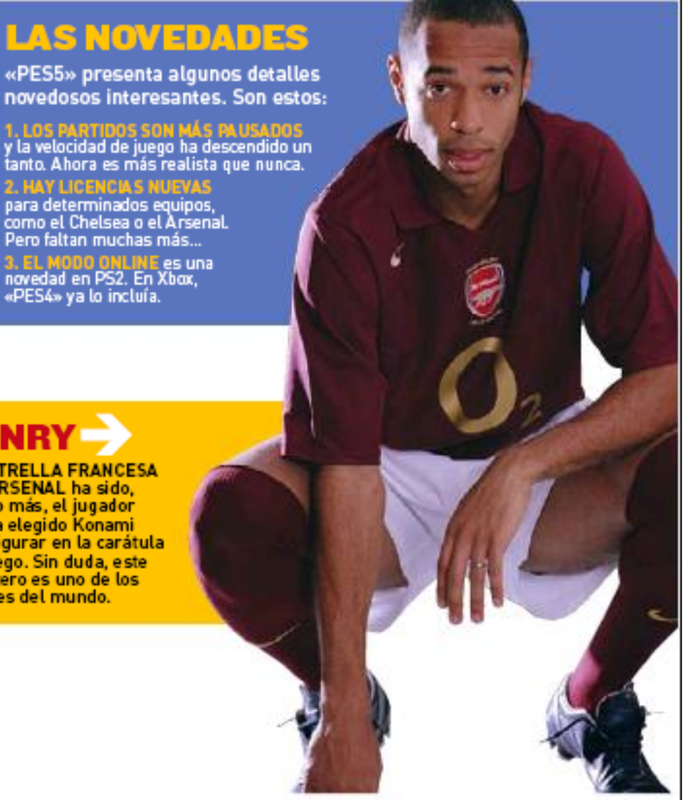
1. LOS PARTIDOS SON MÁS PAUSADOS y la velocidad de juego ha descendido un tanto. Ahora es más realista que nunca.

2. HAY LICENCIAS NUEVAS para determinados equipos, como el Chelsea o el Arsenal. Pero faltan muchas más...

3. EL MODO ONLINE es una novedad en PS2. En Xbox, «PES4» ya lo incluía.

hasta la fecha en las entregas anteriores para esa consola. Aún así, la ya famosa Liga Máster sigue siendo la opción estrella: este profundo y completísimo modo nos propone llevar las riendas de un equipo, empezar en las divisiones inferiores de la liga que más nos guste e ir escalando poco a poco hasta llevarlo a lo más alto del fútbol mundial. Para conseguirlo tenemos que ser unos ases no sólo en el terreno de juego, sino también en los despachos, puesto que además de disputar los partidos tenemos que preocuparnos de preparar los entrenamientos, buscar buenos fichajes y demás tareas propias de los presidentes y managers de los equipos.

Aparte de este modo, también es posible disputar una copa, jugar una "pachanga" amistosa o entrar de lleno en una liga. Por desgracia, de nuevo sólo tres de estas ligas son reales (la nues-



HENRY

LA ESTRELLA FRANCESA DEL ARSENAL ha sido, un año más, el jugador que ha elegido Konami para figurar en la carátula del juego. Sin duda, este delantero es uno de los mejores del mundo.

JUGADAS DE ESTRATEGIA

Las jugadas a balón parado son una parte esencial del fútbol, pues si se dominan es posible conseguir victorias más fácilmente.



LOS LIBRES DIRECTOS son bastante difíciles de precisar. Hay que practicar mucho.



EN LOS SAQUES DE ESQUINA debemos desmarcarnos para poder rematar a puerta.



LA PENA MÁXIMA es gol seguro si empleáis la cruceta digital.



JUGAR POR LAS BANDAS es una muy buena opción para marcar goles fácilmente. ¿Te has enterado, Luxemburgo?



LA VARIEDAD DE ESTADIOS es increíble: hay unos 30 diferentes, y todos gozan de una gran solidez y detalle.



LA CALIDAD GRÁFICA que presenta el título es fantástica. El modelado de los jugadores más conocidos es tremendo.



EL EDITOR DE JUGADORES nos permite crear al futbolista que queramos, así como actualizar todas las plantillas.

EL FÚTBOL ES ASÍ... ¡DE ESPECTACULAR!

LOS PARTIDAZOS que nos ofrece este fabuloso simulador son una pasada. La ambientación está logradísima gracias a los continuos cánticos del público, a los comentarios de los periodistas de TVE Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano y al realismo con que se desarrollan los encuentros. Se nota que los creadores de este juego son unos buenos aficionados a este vibrante deporte.



RONALDO

El delantero brasileño del Real Madrid es uno de los mejores jugadores que aparecen en el juego. En rapidez y eficacia delante del portero no le gana nadie, aunque su resistencia física deja bastante que desear.

tra, la italiana y la holandesa), si bien en esta ocasión el título también trae la licencia de un "popurrí" de equipos sueltos, como el Arsenal, el Chelsea y otros menores como el Rosenborg noruego o el Galatasaray turco.

EL APARTADO GRÁFICO ESTÁ MÁS PULIDO QUE NUNCA, sobre todo el genial modelado de los jugadores. No sólo han ganado en expresividad, sino que además las caras de los mejores futbolistas están realmente conseguidas. Y qué os vamos a decir de sus animaciones: ¡son tan impresionantes como de costumbre! Los estadios, en cambio, no han experimentado muchas mejoras, pero aún así presentan una solidez envidiable, y además hay una gran variedad.

El sonido también está muy cuidado. Las aficiones no paran de animar a los jugadores con gritos y cánticos de todo tipo que le dan





EL CONTROL es tan completo como siempre, pero antes hay que practicar para hacerse con él.

■ «PES5» ES EL SIMULADOR DE FÚTBOL MÁS REALISTA QUE HEMOS PROBADO ■



LAS REPETICIONES nos permiten contemplar las mejores jugadas desde cualquier ángulo posible. ¡Vaya golazo!



LAS ANIMACIONES de los jugadores son extraordinarias. Ver este remate de cabeza en movimiento es una gozada.

más vida a los partidos. Los efectos, por su parte, son en general muy realistas y variados, si bien a los comentarios de Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano aún les falta algo más de intensidad, aunque no están mal del todo. Pese a este pequeño detalle, las cualidades de este pedazo de simulador son tan sobresalientes que lo convierten en un juego totalmente imprescindible para cualquier aficionado al mejor fútbol. HC

FÚTBOL PARA TODOS

Como ya es costumbre en la saga, «PES5» ofrece una cantidad ingente de modalidades de juego. Y es que aparte de la Liga Máster y del modo online, el título nos da la opción de jugar partidos amistosos, entrenar, disputar una liga, participar en una Copa... Desde luego, con este juego tenéis diversión asegurada durante meses.



LOS PARTIDOS ENTRE SELECCIONES tienen una gracia especial y más emoción.



EL ENTRENAMIENTO es completísimo. Podemos ensayar los regates, las faltas...



JUGAR LA LIGA ESPAÑOLA es un gran aliciente. Por algo es la liga de las estrellas, ¿no?

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL REALISMO** de cada partido es algo increíble. No hay nada que se asemeje más al fútbol real que esto.

■ **SE HAN PULIDO CIERTOS DETALLES** con respecto a anteriores versiones de «PES».

lo peor

■ **LE FALTAN LICENCIAS** de ligas de fútbol muy importantes, como la alemana o, aún peor, la inglesa.

■ **LOS COMENTARIOS** de Juan C. Rivero e Iñaki Cano han mejorado, pero aún así no son perfectos.

alternativas

Como ya supondréis, el gran rival de este grandísimo juego es «FIFA 06», que no llega al mismo nivel de realismo que su competidor de Konami, pero supera a este en número de ligas licenciadas y ambientación. Por otro lado, si os gusta más el espectáculo arcade que la simulación, a lo mejor «FIFA Street» os acaba convenciendo.

■ **GRÁFICOS** El modelado de los jugadores es casi inmejorable, y además poseen unas animaciones fantásticas y gran expresividad. **94**

■ **SONIDO** Los efectos de sonido y la ambientación están muy logrados, pero los comentarios y la banda sonora necesitan mejorar. **83**

■ **DURACIÓN** La Liga Máster puede duraros una eternidad, y si además le sumáis otros como el multijugador, tenéis juego para muchísimos meses. **94**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo de los partidos es realista al máximo, el control es muy completo y el juego posee multitud de opciones. Sobresaliente. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Un año más, la nueva entrega del simulador de fútbol más popular de Konami no ha defraudado a nadie. Es verdad que no incluye nada realmente novedoso, pero este capítulo ha pulido algunos detalles con respecto a anteriores entregas y ha alcanzado un nivel de realismo difícilmente superable, al menos en esta generación de consolas. Desde luego, si os gusta el fútbol y nunca habéis probado esta saga, haceros un favor e ir corriendo a comprar el juego. Es absolutamente imprescindible, de verdad.

■AVENTURA DE ACCIÓN ■SONY ■1 JUGADOR ■CASTELLANO ■59,95 € ■Lanzamiento: Ya disponible ■18+

LA ACCIÓN NO SE DETIENE en esta sensacional aventura, que está ambientada en la mitología griega y que además cuenta con un apartado técnico de escándalo.

FURIA DE TITANES

GOD OF WAR II



Ni siquiera el dios de la guerra está preparado para superar las pruebas de proporciones épicas que le esperan a Kratos en su regreso a PS2. ¿Estáis dispuestos a echarle una mano?

■**UNA "TRAGEDIA GRIEGA" SE CIERNE SOBRE KRATOS,** el guerrero espartano que desafió a los dioses en el primer «God of War». Después de usurpar el trono de Ares (el dios de la guerra) ahora se enfrenta al mismísimo Zeus, quien le ha quitado sus poderes y le ha devuelto al mundo de los mortales. Pero Kratos no sabe lo que le espera: en su camino a la Isla del Destino debe atravesar los lugares más emblemáticos de la mitología, como el puerto de Rodas, el Hades o la guarida de los titanes, y enfrentarse a sus pobladores en unos combates que os harán vibrar.

Como buen espartano, nuestro protagonista utiliza los métodos más expeditivos para abrirse paso, como las espadas encadenadas que Atenea nos regaló en el primer juego, o los ataques especiales, que se realizan pulsando los botones del pad en el momento adecuado. Pero aquí no todo se logra usando el músculo: «God of War II» también nos desafía a resolver decenas de puzles o a jugarnos el pellejo en vertiginosas secuencias de plataformas que le dan un nuevo significado a la palabra espectáculo.

→**EL ESTILO DE COMBATE HA EVOLUCIONADO** respecto a la primera entrega. Además del sistema de golpes básicos (con tres ti-

MAYO 2007 HC Nº 188

DAVID MARTÍNEZ



EL ARGUMENTO enlaza con la primera parte y nos descubre nuevos datos sobre el pasado de Kratos al servicio de Esparta.



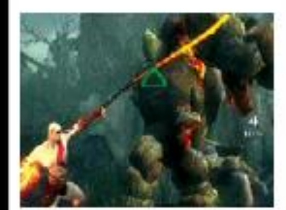
EL SISTEMA DE COMBATE es muy sencillo. Los combos se realizan con dos botones de ataque y un "potenciador".



LA CÁMARA ES FIJA, y eso nos perjudica al calcular algunos saltos, aunque también es bastante más espectacular.

ATAQUES TITÁNICOS

Cuando hayamos debilitado (a golpes) a un enemigo, podemos acercarnos a él y agarrarle presionando el botón Círculo. Entonces Kratos puede acabar con ellos con un sólo golpe:



SIGUIENDO UNA SECUENCIA de botones podemos realizar combos más espectaculares.



MACHACANDO EL BOTÓN medimos nuestras fuerzas con los enemigos más duros.

2



3



UN VIAJE DE LEYENDA

Estos son algunos de los escenarios clásicos que visita Kratos en su aventura:

1. LA ISLA DE LA CREACIÓN tiene elementos que recuerdan a «Shadow of the Colossus».

2. LA GUARIDA DE LOS TITANES resulta enorme y muy variada.

3. LA TORRE DEL DESTINO es nuestro objetivo final.

pos de ataque), también podemos arrebatarles sus armas a ciertos enemigos y equiparlas de modo secundario. A medida que Kratos va eliminando rivales su furia también aumenta, y cuando conseguimos llenar la "barra de ira" podemos atacar con más fuerza y volvernos invulnerables.

Nuestro protagonista también ha mejorado sus poderes divinos. Al arco, el tifón y la cabeza de medusa se suman ahora las alas de Ícaro, que nos permiten planear, o un dispositivo para congelar el tiempo. Sin embargo, el hecho de que se hayan multiplicado nuestras habilidades no influye sobre el sistema de control, increíblemente sencillo gracias al sistema de cámaras fijas.

LOS PUZLES ALCANZAN UN NIVEL SUPERIOR. A lo largo del desarrollo nos encontramos con desafíos que van desde blo-

KRATOS

EL GUERRERO ESPARTANO que se convirtió en dios al final del primer juego, ha perdido sus poderes y ha sido devuelto al mundo de los mortales. Ahora debe llegar a la Isla del Destino y enfrentarse a Zeus.



UN ARSENAL "DIVINO"

Además de las cuchillas de Atenea, Kratos puede equipar una serie de armas secundarias (una cada vez) más potentes:



EL MARTILLO DE GUERRA se lo arrebatamos al bárbaro. Es un poco lento, pero muy poderoso.



ENCONTRAMOS UNA LANZA clavada en el costado de este monstruo. Puede lanzar rayos.



LA ESPADA DE ZEUS es el arma más equilibrada, pero sólo la encontramos al final del juego.



EL TONO DEL JUEGO es bastante duro, pero la actitud "chulesca" de Kratos le da un toque de humor negro.



PARA EXPLORAR LOS ESCENARIOS podemos trepar por lianas, balancearnos con nuestras cadenas, bucear...



LOS PUZLES, muy originales, no se limitan a bloques y palancas, y están perfectamente integrados en el juego.



EL ALMA DE LOS ENEMIGOS caídos se convierte en orbes de color rojo que nos sirven para mejorar nuestras habilidades.

LA BATALLA EN LOS CIELOS

EN LOS NIVELES DE VUELO a lomos de Pegaso podemos disparar flechas, como si se tratara de un "shooter" o utilizar técnicas de combate cuerpo a cuerpo (pantalla izquierda). También hay enemigos más poderosos, a los que debemos "abordar" y derribar mediante una secuencia de botones, como ocurre con el gigantesco águila que podéis ver en la imagen de la derecha. ¡El espectáculo está servido!





ques y palancas a mecanismos nunca vistos, como los portales que hacen posible que viajemos en el tiempo para de esa forma evitar que se desate una cadena de acontecimientos.

La genialidad de todas estas pruebas está en lo bien que se han integrado en el desarrollo. En lugar de recurrir a los típicos interruptores, Kratos tiene que "jugar" con el equilibrio de todo un templo, o aprovechar las corrientes de agua para trasladar cadáveres. Esta fusión con los escenarios ayuda también a mantener el ritmo, porque la investigación, los puzles y los combates están perfectamente enlazados, y cada nivel resulta más sorprendente que el anterior. Al final, las doce horas que dura esta aventura se os pasarán volando.

Sin embargo, no penséis que «God of War II» es un juego precisamente corto. Una vez que lo



COLOSO

La gigantesca escultura que vigilaba el puerto de Rodas cobra vida para luchar con Kratos en el primer nivel.







LA FURIA DE KRATOS (parte inferior derecha de la pantalla) crece con cada uno de nuestros ataques.



EL JUEGO ESTÁ DIVIDIDO en niveles, pero apenas se puede apreciar el salto, ya que los vídeos están perfectamente integrados, y apenas nos encontramos tiempos de carga.

■ «GOD OF WAR II» COMBINA COMBATES MUY INTENSOS CON UNA REALIZACIÓN ESPECTACULAR ■





KRATOS COMPITE CON OTROS mortales que también quieren llegar a la Isla del Destino. En este caso nos vemos las caras con Perseo, el héroe que derrotó a la horrible Medusa.

terminamos podemos entretenernos buscando decenas de extras o poniendo a prueba nuestras habilidades divinas en el modo Titán. Además, Kratos cuenta con armas y trajes especiales que sólo aparecen si hallamos los secretos ocultos en el escenario.

➔ EL AIRE DE SUPERPRODUCCIÓN SE MANTIENE en esta secuela. Para empezar, los niveles están perfectamente unidos, sin darnos en ningún momento la sensación de que la historia se detiene. Para conseguirlo se ha recurrido a unas espectaculares secuencias de vídeo, sin apenas tiempos de carga, y a niveles de transición (volando a lomos de Pegaso) que añaden más variedad.

La elección de los escenarios también es inmejorable. Desde la ciudad de Rodas al interior de Atlas, todos presumen de un tamaño colosal, con inmensidad de detalles y la presencia de un montón de mitos, como Perseo o Prometeo, que consiguen dotar a la aventura de una ambientación genial. Además el aire clásico no está reñido con cierto sentido del humor, por los modos nada pacíficos de que hace gala Kratos.

Pero sin duda lo más impresionante es la escala épica que tienen los enfrentamientos contra los enemigos finales. Su variedad y su "acongojante" tamaño superan cualquier cosa que hayamos visto. Para acabar con ellos, Kratos debe ejecutar unas secuencias bastante complejas, que nos obligarán a repetir estas batallas unas cuantas veces, pero sin llegar nunca a desesperarnos.

➔ EL APARTADO TÉCNICO QUE ENMARCA EL JUEGO es por sí mismo otra obra de arte. Los gráficos están por encima de cualquier otro título que nos ▸▸

EL PODER DE UN DIOS

Además de sus armas, Kratos puede ir "recogiendo" poderes de otros seres mitológicos, que son de gran ayuda:



SI ACTIVAMOS LA FURIA de los dioses entramos en un estado más poderoso y casi invulnerable.



PODEMOS CONGELAR EL TIEMPO brevemente utilizando un amuleto de Cronos.



LAS ALAS DE ÍCARO permiten a Kratos planear después de dar un salto.



ESTO SÍ ES ESPECTÁCULO

▲ **EL APARTADO VISUAL** es impecable, con decenas de efectos y un detalle inigualable.

◀ **EL DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCENARIOS** es muy cinematográfico, y algunas situaciones son épicas.



LOS ENEMIGOS FINALES del juego son sencillamente los más grandes, duros y variados que hayáis visto nunca. Echad un vistazo a estas imágenes para alucinar con su diseño ¡Y esto es sólo un pequeño ejemplo de lo que nos espera!



← BÁRBARO

Para vencer a este guerrero, Kratos debe arrebatarle su martillo de guerra, que luego podremos equipar como arma secundaria.

▸▸ venga a la memoria, y las animaciones de Kratos son rápidas y fluidas. También los enemigos lucen un diseño de escándalo (especialmente cuando la cámara se concentra en ellos, a la hora de ejecutar los golpes finales) y su manera de comportarse es inteligente y despiadada. La banda sonora, por su parte, es de esas que se te quedan grabadas en la memoria durante mucho tiempo, y está acompañada por un doblaje legendario, a cargo de los mismos actores que en el juego anterior. Pero todos estos logros hubieran pasado desapercibidos si no fuera por el excelente equilibrio que hay en todos los niveles, y que nos anima a seguir avanzando sin ponernos las cosas demasiado fáciles.

➔ **GRACIAS A ESTE GRAN REPERTORIO DE VIRTUDES,** «God of War II» se ha convertido en uno de los mejores (sino el me-





LAS ANIMACIONES DE KRATOS son rápidas y fluidas, y nos permiten cambiar nuestra secuencia de ataques sobre la marcha. El control es muy intuitivo.



LAS ARMAS MÁGICAS, como la cabeza de Medusa, tienen un uso limitado, pero son de gran ayuda contra ciertos enemigos.



LA ARMADURA DIVINA que lucimos al principio del juego es uno de los siete trajes adicionales que podemos desbloquear.

MOMENTOS DE INFARTO



«GOD OF WAR II» NOS SORPRENDE con algunas situaciones inesperadas, de las que tenemos que escapar pulsando los botones del mando en el momento justo. Algunas de estas secuencias, como la carrera tras el caballo (en la pantalla de la derecha) os van a dejar con la boca abierta.



EL DESARROLLO ES LINEAL, aunque los niveles incluyen lugares ocultos y nos obligan a retroceder en algún momento.





jor) juego de PS2, demostrando que la veterana consola de Sony todavía está en plena forma. Una experiencia única que, eso sí, sólo podrán disfrutar los mayores de 18 años, dada la brutalidad de varios momentos y algunas escenas subidas de tono. Si cumplís este requisito, corred ahora mismo a por él, porque es una auténtica obra maestra. Una de esas experiencias que no olvidaréis en vuestra vida de jugones. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL RITMO DE JUEGO,** gracias a la combinación de combates, puzles y un argumento "titánico".
- **EL NIVEL TÉCNICO,** tanto en lo que se refiere a gráficos como a la música o al control, es insuperable.

lo peor

- **NO ES UN JUEGO PARA TODOS LOS PÚBLICOS,** ya que contiene grandes dosis de violencia.
- **LA COMPLICACIÓN DE ALGUNOS SALTOS,** la única pega del sistema de cámaras fijas.

alternativas

El primer «God of War», que se acaba de estrenar en la serie Platinum, es todavía una de las mejores aventuras que hay en PS2. En un estilo similar podéis encontrar «Devil May Cry 3», «Prince of Persia 3» o el estupendo «Shadow of the Colossus», aunque ninguno de ellos está a la altura del magistral «God of War II».

- **GRÁFICOS** Nunca habíais visto unos enemigos tan grandes y detallados, ni escenarios tan exóticos, ni un protagonista tan bien animado. **99**
- **SONIDO** La banda sonora épica, los grandes efectos de sonido y uno de los mejores doblajes al castellano nos trasladan a la antigua Grecia. **96**
- **DURACIÓN** El juego supera las 12 horas y cuenta con interesantes extras. Además, estaréis encantados de repetirlo un par de veces. **92**
- **DIVERSIÓN** Las peleas son tan intensas que os harán saltar, los puzles están diseñados con inteligencia y el argumento es sobresaliente. **98**

PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Si el primer «God of War» nos sorprendió por sus niveles de acción sin descanso y su excepcional apartado técnico, esta secuela dobla la apuesta. Las nuevas habilidades de Kratos, los niveles a lomos del Pegaso o la inclusión de elementos únicos, como los puzles temporales, acompañan a los mejores combates que hemos librado nunca en PS2. El resultado es un juego soberbio, en el que cada nivel es mejor que el anterior. Una obra maestra que consigue sacarle el máximo partido a la consola.

■ SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 - 18 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 

LA GUERRA MODERNA llega a las consolas de nueva generación con un "shooter" en primera persona que destaca por su realismo y espectacular apartado técnico.

LA GUERRA MUESTRA SU ASPECTO MÁS REAL

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

1

Ahora que hemos superado las batallas más duras de la Segunda Guerra Mundial, estamos preparados para participar en un conflicto aún más duro y realista: una guerra moderna.

■ UNA NUEVA GUERRA ESTALLA EN LAS CONSOLAS. Después de tres entregas ambientadas en la 2ª Guerra Mundial, la saga «Call of Duty» se atreve con un conflicto más moderno: una guerra ficticia que tiene su escenario entre Oriente Medio y Europa del Este. Nosotros interpretamos el papel de dos soldados, el sargento Jackson (de los marines de los EE.UU.) destinado en el Golfo Pérsico y "Soap", de la S.A.S. británica, que realiza operaciones especiales en los países de la antigua Unión Soviética.

Ambos se "juegan la vida" bajo una perspectiva en primera persona. A lo largo de tres actos (que están divididos es una veintena de niveles) deben cumplir todo tipo de misiones, como desactivar un artefacto nuclear, eliminar a un líder terrorista o rescatar a los tripulantes de un helicóptero que ha sido derribado. Y os podemos garantizar que cada una de estas situaciones resulta más intensa y realista que la anterior.

→ LA AMBIENTACIÓN BÉLICA ES BRUTAL. «Modern Warfare» pone en nuestras manos más de 70 armas reales (que podemos modificar) para enfrentarnos a unos enemigos bien entrenados. Todas las circunstancias de la guerra aparecen fielmente reflejadas en el juego. Lo mismo podemos

DAVID MARTÍNEZ









LA AMBIENTACIÓN BÉLICA característica de todos los «Call of Duty» alcanza en esta nueva entrega un nuevo nivel de realismo. Algunos niveles parecen sacados de un reportaje de la CNN.



EL ARGUMENTO DEL JUEGO comienza con un golpe de estado en el Golfo Pérsico, y resulta perfectamente creíble.



PODEMOS MANEJAR MÁS DE 70 ARMAS reales, que se pueden modificar con miras telescópicas y silenciadores.

GUERRA EN DOS FRENTES

Aunque «Call of Duty 4» no está basado en ninguna guerra real, los dos escenarios en los que se desarrolla están inspirados en conflictos como la guerra de Irak, Chechenia o la antigua Yugoslavia. ¡Realismo asegurado!

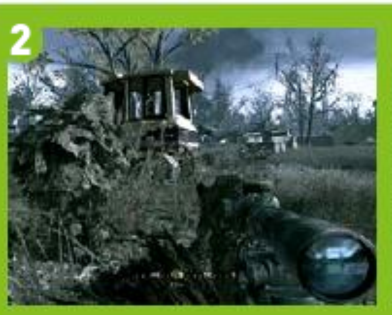


UCRANIA, Azerbaiyán y otros países de la antigua URSS son un campo de batalla frío, donde prima la infiltración.



ORIENTE MEDIO es el escenario de batallas masivas, que ponen a prueba nuestro potencial militar.

2



3



OPERACIONES ESPECIALES

«Modern Warfare» contiene algunas misiones que se os quedarán grabadas:

1. **UN BARCO** en el estrecho de Bering es el escenario de la primera misión.
2. **EL FRANCOTIRADOR** nos ayuda a infiltrarnos para eliminar (de un disparo) a un líder rebelde.
3. **UNA EXPLOSIÓN NUCLEAR** muestra el horror de la guerra.

pedir apoyo aéreo, infiltrarnos con un traje ghillie o ver cómo caen nuestros compañeros.

Por otra parte, el ritmo de juego es tan intenso que terminaréis agotados. Desde la primera misión tenemos que demostrar nuestra buena puntería con disparos por todas partes. Nuestro entrenamiento se pone a prueba cada vez que tenemos que llevar a cabo pequeños objetivos, como un descenso a rappel por un silo de misiles o la voladura de una torre eléctrica (sin tener que realizar extraños movimientos con el mando, como ocurría en «Call of Duty 3»). Al final, el juego nos deja momentos inolvidables, que nos han hecho sentir como auténticos veteranos de guerra.

➔ **LAS BATALLAS MULTIJUGADOR**, que ya eran uno de los grandes atractivos de la saga, han experimentado importantes mejoras. De nuevo podemos lanzarnos a pelear en un emocionante "deathmatch" para mejorar nuestra clasificación online. Pero eso no es todo. «Modern Warfare» nos permite configurar a nuestros ▸▸



SOAP ↗

LAS FUERZAS ESPECIALES BRITÁNICAS se encargan de eliminar la amenaza terrorista que ha surgido en los países de la antigua Unión Soviética. Son expertos en misiones de infiltración a pequeña escala.

REALISMO SIN LÍMITES

Cualquier nivel de «Modern Warfare» se convierte en una demostración de la cantidad de recursos que permiten las nuevas consolas para multiplicar el realismo de la batalla:



LOS EFECTOS de humo, fuego y explosiones son constantes. ¡Incluso se distorsiona la imagen por el calor de nuestro arma!



LOS OBJETOS MUY CERCANOS no se ven con nitidez, como en la vida real. Si nos movemos muy deprisa, el fondo se desenfoca.



TODOS LOS PERSONAJES tienen rasgos muy reconocibles y se mueven con una naturalidad asombrosa.



EL MODO MULTIJUGADOR nos permite modificar a nuestro soldado para realizar algunas misiones determinadas.



TAMBIÉN HAY GUIÑOS a películas famosas. Este nivel se llama "Charlie no hace surf", como en Apocalypse Now.



EL FUEGO AMIGO no está permitido, así que no podemos disparar a lo loco. Algunas situaciones requieren sangre fría.



PODEMOS USAR LA MIRA incorporada en cada una de las armas. Así nuestra puntería mejora considerablemente.



LA INTELIGENCIA de aliados y enemigos es impresionante, aunque no podemos darles órdenes. Durante todo el juego nos sentimos arropados por ellos.

hombres dentro de 7 categorías diferentes y equiparnos para una función específica. De esta forma los combates por equipos (hasta un máximo de 16 jugadores) resultan de lo más épico.

Lo único que se echa en falta, tanto en el modo online como en la campaña principal, es el uso de vehículos terrestres. Aunque tenemos la oportunidad de manejar las ametralladoras de un helicóptero y de un jeep (sin olvidar los misiles guiados de un avión espía), nos hemos quedado con las ganas de pilotar uno de los tanques Abrahams que aparecen en el juego. Para compensarlo, podemos pedir apoyo a las unidades motorizadas y utilizar armas de gran calibre, como el lanzacohetes Javelin o el Stinger.

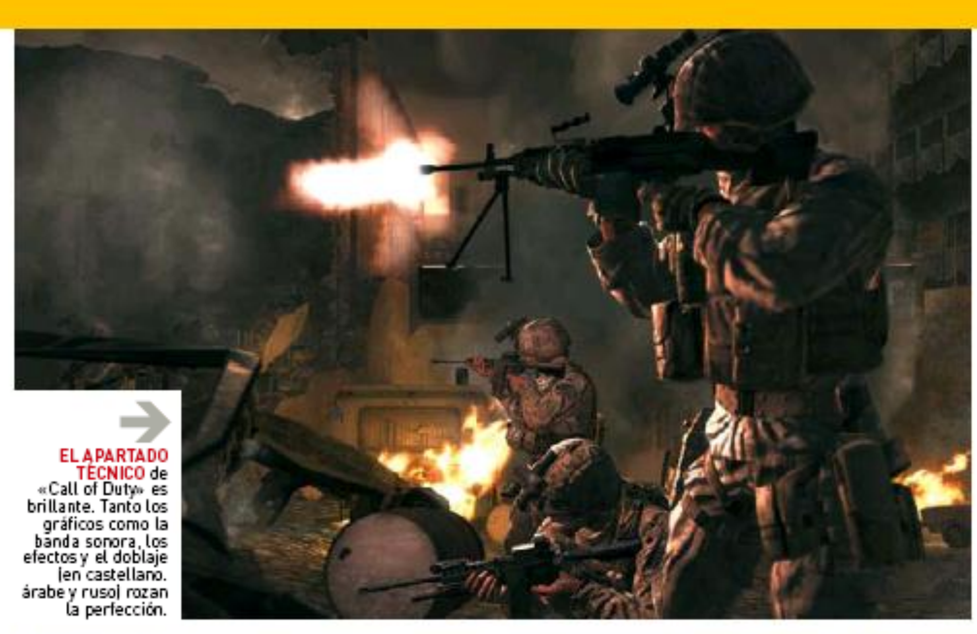
EL APARTADO TÉCNICO ES SUPERIOR a todo lo que hemos visto antes. La cantidad de soldados en pantalla, con explosiones, lluvia, humo, etc. sirve como demostración de lo que son capaces de hacer las nuevas consolas ¡Hasta se ve el reflejo del escenario en la mirilla! Todos los decorados son



JACKSON

El segundo protagonista del juego es un marine destinado en Oriente Medio. A su disposición tiene el equipo más sofisticado.





EL APARTADO TÉCNICO de «Call of Duty» es brillante. Tanto los gráficos como la banda sonora, los efectos y el doblaje (en castellano, árabe y ruso) rozan la perfección.





«CALL OF DUTY» LUCE LA AMBIENTACIÓN MÁS REAL JAMÁS VISTA EN UN JUEGO



NADIE QUEDA ATRÁS. En ningún momento del desarrollo dejamos de recibir la ayuda de otros soldados, que no paran de hablarnos en castellano y damos fuego de cobertura.

MOTORES EN LA BATALLA

Aunque esta nueva entrega no nos permite pilotar tanques (como ocurría en los dos juegos anteriores), sí que podemos solicitar ayuda de las unidades "pesadas" o ponernos tras la torreta de unos cuantos vehículos. Aun así, no se trata de niveles completos, sino de algunas zonas específicas que podemos encontrar en medio de ciertos escenarios:



A BORDO DE UN JEEP tenemos que librarnos de los coches y helicópteros que nos persiguen por una carretera de montaña.



EN EL AIRE manejamos la torreta de gran calibre de un helicóptero tipo Black Hawk. Sus efectos son devastadores.



UN AVIÓN ESPÍA nos permite dirigir sus misiles inteligentes para acabar con un convoy militar de las tropas rebeldes.

grandes y ofrecen caminos alternativos, y además la inteligencia de aliados y enemigos es impresionante. La banda sonora, compuesta por Gregson Williams le pone la guinda a una ambientación que pone los pelos de punta.

«Modern Warfare» es más que un juego de guerra, ¡es la guerra! Un "shooter" variado con una realización impecable y momentos que se os quedarán grabados en la memoria mucho tiempo. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN ES GENIAL.** Armas, tropas, escenarios... ¡todo parece real!
- **EL MULTIJUGADOR,** que ofrece la posibilidad de modificar nuestra tropa y subir rangos.

lo peor

- **NO HAY VEHÍCULOS QUE PODAMOS CONDUCIR,** como en los anteriores «Call of Duty».
- **NO ESTÁ BASADO EN UNA GUERRA REAL,** por lo que no aparece ninguna batalla histórica.

alternativas

En Xbox 360 tenéis el genial «Halo 3», mientras que en el catálogo de PlayStation 3 destaca especialmente «Resistance Fall of Man», aunque ninguno de ellos tiene una ambientación tan realista (ni un apartado gráfico tan cuidado) como «Modern Warfare». Las dos entregas anteriores de «Call of Duty» tampoco están mal.

- **GRÁFICOS** No hemos visto nunca un juego tan realista y lleno de efectos. Os parecerá estar en medio de una batalla de verdad. Impresionante. **96**
- **SONIDO** La banda sonora (muy épica) es de Harry Gregson Williams, el doblaje al castellano se sale y los efectos de sonido parecen reales. **96**
- **DURACIÓN** La campaña dura unas 8 horas, y además hay 4 niveles de dificultad, muchos objetos ocultos y un modo multijugador interminable. **92**
- **DIVERSIÓN** El juego está lleno de momentos que os pondrán los pelos de punta, y el multijugador es genial. Seguro que repetís. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Puede que «Call of Duty 3» ya hubiera puesto el listón muy alto, pero «Modern Warfare» lo ha pulverizado. Se trata de un "shooter" prácticamente perfecto, en el que se conjuga un buen argumento con la mejor ambientación y un apartado técnico de quitarse el sombrero. Además, «Call of Duty 4» es tan intenso que, en más de una ocasión, os dará la impresión de haber salido de una academia militar. Una obra maestra a todos los niveles, cuya única pega es que se hace corto (aunque no lo es).

■ SHOOT'EM UP ■ MICROSOFT ■ 1 - 10 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 56,95 € ■ Lanz.: 7 de noviembre ■ 

ANÁLISIS EN EXCLUSIVA

LA BATALLA entre humanos y Locust llega a su fin en este espectacular juego de acción futurista, en que controlamos a Marcus Fenix, el duro sargento de la patrulla Delta.

A LA SEGUNDA VA LA VENCIDA

GEARS OF WAR 2

Marcus Fenix y sus hombres regresan dispuestos a acabar con la amenaza Locust. Y para ello se han armado con un arsenal de potencia gráfica, momentos épicos y un desarrollo que no olvidaremos.

EL BUQUE INSIGNIA DE XBOX 360 vuelve a la carga después de dos interminables años en los que se han ido desgranando algunos datos sobre su desarrollo. Sin embargo, no tiene sentido que nos detengamos en pequeños detalles sin antes asegurar que «Gears of War 2» es tal y como lo habíamos soñado los fans. Se mantiene el espíritu de la primera entrega, pero todo se ha elevado a la enésima potencia: nuestros enemigos son más grandes y duros, las armas resultan más mortíferas (no perdáis de vista el lanzallamas o la nueva ametralladora gatling) y los niveles de acción harán que saltéis frente a la consola.

De nuevo Marcus Fenix, el comandante de los Delta, se atreve a cargarse él solito (o con un amigo en modo cooperativo) a todo un ejército de Locust que nos acosa durante 5 capítulos. El sistema es muy sencillo: la cámara nos sigue en tercera persona mientras vaciamos cargador tras cargador sobre nuestros enemigos utilizando un punto de mira.

→ EL USO DE LA COBERTURA TIENE UN PAPEL PRIORITARIO. Para mantenernos a salvo utilizamos un botón contextual que nos permite buscar la protección de columnas y barricadas de forma automática. La principal no-

1





NOVIEMBRE 2007 HC Nº 206

DAVID MARTÍNEZ



LOS GRÁFICOS son impresionantes. Escenarios enormes que se hacen pedazos, enemigos aterradores y unos protagonistas llenos de detalle le sacan máximo partido a nuestra consola.



EL DESARROLLO del juego está lleno de disparos, explosiones y momentos muy intensos que no olvidaremos.



EL BOTÓN CONTEXTUAL nos ayuda a buscar cobertura de manera automática. Marcus usará el parapeto más cercano.

ENEMIGOS DEFINITIVOS

Los jefes finales de «Gears of War 2» son tan grandes y duros que han convertido a sus compañeros del primer juego (como el corpser) en criaturas "del montón". Os dejamos una pequeña muestra de lo que os espera en el planeta Sera:



SKORGE aparece varias veces, y ocupa el papel que tenía el general Raam en la primera entrega de «Gears of War».



LA CRIATURA DEL LAGO no es el enemigo más grande que vamos a encontrar, aunque es uno de los mejores combates del juego.

2



3



LA LINEA ENEMIGA

En esta secuela, la guerra se traslada al territorio de los Locust:

1. EN LAS MONTAÑAS tenemos que interceptar la artillería pesada de nuestros enemigos.
2. BAJO TIERRA Marcus tiene que investigar el origen de unas grietas.
3. LAS RUINAS DE JACINTO son el último punto de resistencia de los humanos, donde tiene lugar una de las batallas finales.

vedad es la posibilidad de convertir elementos del escenario en protecciones (como volcar una mesa) o el uso de coberturas móviles: escudos y prisioneros.

El ejército Locust se ha reforzado con criaturas más mortíferas, incluso nos enfrentamos al terrible Brumak, que en la primera parte sólo aparecía en los vídeos. Para compensarlo, podemos combatir a bordo de distintos vehículos que pilotamos, como el tanque Centaur, o que simplemente tripulamos. Estas secuencias son muy espectaculares y sólo están superadas por los combates contra unos enemigos finales mastodónticos.

→LOS MODOS MULTIJUGADOR HAN GANADO PESO. El modo estrella sigue siendo el cooperativo, que nos permite compartir la aventura principal junto a un amigo, que controla a Dom.



MARCUS →

EL SARGENTO DE LA PATRULLA DELTA vuelve (con toda su chulería) dispuesto a acabar de una vez por todas con el ejército Locust. Para ello tendrá que "visitar" su capital subterránea y eliminar a su reina.

LA GUERRA MOTORIZADA

Hay dos tipos de vehículos en «Gears of War 2», aquellos que pilotamos y otros que sólo tripulamos, en que nos limitamos a controlar una torreta. Son muy intensos y numerosos a lo largo de todo el juego.



A BORDO DE LA PERFORADORA nuestra labor se limita a derribar a los enemigos desde una torreta mientras miramos el paisaje.



CONDUCIMOS UN TANQUE CENTAUR sobre una superficie helada. En modo cooperativo, uno conduce y otro dispara.



TAMBIÉN CABALGAMOS un Reaver enemigo y secuestramos una de sus lanchas fueraborda.



SI RECARGAMOS EL ARMA en el momento adecuado, ganamos potencia de fuego. Si no, puede encasquillarse.



LA CÁMARA se mueve como si la llevásemos "al hombro" y desenfoca los elementos que quedan en segundo plano.



SI RESULTAMOS HERIDOS tenemos un tiempo limitado para arrastrarnos hasta un compañero y que nos cure.



LOS SECUNDARIOS como Dom, Cole o Dizzy nos acompañan constantemente y tienen mucho peso en el argumento.



LOS 5 CAPÍTULOS DEL JUEGO alternan zonas de superficie de la meseta de Jacinto, con niveles subterráneos, como un gran lago y la capital de los Locust.

LOCUST

Nuestros enemigos se han reforzado en tamaño y número. En esta secuela no aparecen Berserker, pero a cambio, combatimos contra nuevas especies.

Pero eso no es todo. Al modo "versus" se suman la bandera de carne (una guerra de banderas con prisioneros vivos) y el modo "horda" en que 5 jugadores deben resistir oleadas de Locust.

La única pega que le hemos encontrado a «Gears of War 2» es su falta de variedad. El desarrollo se limita a un "correpasillos" en que no dejamos de disparar ni un instante y los escenarios (de superficie o bajo tierra) se parecen entre sí. Claro que la cantidad de disparos, explosiones y momentos heroicos que se suceden apenas nos dejan tiempo para fijarnos.

CADA SEGUNDO DE «GEARS OF WAR» ES ESPECTACULAR, y se disfruta tanto con el mando como haciendo de espectador. Además de unos escenarios gran-





LOS DUELOS de motosierra son emocionantes y se resuelven pulsando rápidamente el botón B. Ya no es una cuestión de reaccionar antes como en el juego anterior.





■ PODEMOS JUGAR LA AVENTURA EN MODO COOPERATIVO JUNTO A UN AMIGO ■



LOS MODOS MULTIJUGADOR soportan hasta diez jugadores. En el modo "horda" (izqda), pueden colaborar 5 amigos contra la consola, mientras que en "meatflag" dos equipos luchan por los rehenes.

des y destructibles, los enemigos lucen una escala impresionante y los efectos de fuego y agua nos han dejado boquiabiertos.

Marcus no arriesga en su segunda aventura. Las secuencias de acción, los aterradores enemigos y sus constantes fanfarronerías nos mantienen frente a la consola con los ojos como platos. Es verdad que su desarrollo resulta simple, pero sigue siendo terriblemente divertido. HC

UN NUEVO ARSENAL

En total manejamos 15 armas en «Gears of War 2», aunque sólo podemos cargar con cuatro al mismo tiempo. Todas ellas tienen sus pros y sus contras, pero coinciden en su facilidad de uso y su gran poder destructivo. En esta ocasión, se han incluido las granadas de gas y tres nuevas armas de gran calibre, que os detallamos a continuación:



EL MORTERO lanza descargas de artillería desde una posición fija. Para calcular el impacto dejamos apretado el gatillo.



LA AMETRALLADORA GATLING es una auténtica "trituradora" de enemigos, aunque si se recalienta dejará de disparar.



EL LANZALLAMAS es perfecto para deshacerse de enemigos numerosos con poca resistencia, y para iluminar zonas oscuras.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL APARTADO TÉCNICO** es sobresaliente en todos sus aspectos.

■ **EL MULTIJUGADOR ONLINE,** tanto en modo cooperativo como en los nuevos "bandera de carne" y "horda", que soporta cinco jugadores.

lo peor

■ **EL MODO HISTORIA ES CORTO,** aunque el online nos ofrece infinitas posibilidades.

■ **NO ES MUY VARIADO,** y además algunos niveles recuerdan demasiado al primer «Gears of War».

alternativas

«Halo 3» es todavía el "shooter" futurista más espectacular de la consola, aunque se desarrolla en primera persona. Por su parte, «Call of Duty 4», tiene una ambientación más real y cuenta con un multijugador online insuperable. El primer «Gears of War», que ya está disponible a precio reducido, también sigue siendo un juegazo.

■ **GRÁFICOS** Personajes y escenarios son una demostración de potencia. Los efectos de fuego y agua, junto a una cámara genial, le ponen la guinda. **96**

■ **SONIDO** La banda sonora es épica, y los efectos de sonido son estremecedores. El doblaje "fanfarrón" al castellano también se sale. **92**

■ **DURACIÓN** El modo principal se agota en 7 horas, pero los modos multijugador (además de la campaña cooperativa) multiplican sus posibilidades. **90**

■ **DIVERSIÓN** Los tiroteos constantes, unos enemigos brutales y el estupendo diseño de niveles compensan de sobra un desarrollo algo simple. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

El espíritu de «Gears of War» es el mismo que el de los grandes "blockbuster" del verano. Se trata de una superproducción en toda regla, con los mejores efectos especiales, un desarrollo que no nos da ni un segundo de respiro y algunos momentos inolvidables que se quedan grabados en nuestra retina. Es verdad que se queda un poco corto, o que su desarrollo puede parecer simple, pero ni siquiera podréis pestañear mientras lo jugáis. Además el multijugador online es profundo y muy divertido.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ UBISOFT ■ I JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18

EL SIGUIENTE ASSASSIN es aún más efectivo que nuestro viejo amigo Altair. Falta le hará, pues ha de acabar con una conspiración que abarca toda Italia.

ESTE CHICO "É UN DIAVOLO"

ASSASSIN'S CREED II



La palabra "Renacimiento" os recordará a los exámenes de Historia del Arte, pero aquí podréis vivirlo desde una perspectiva más emocionante. ¿Lo visitáis junto a nosotros? ¡Andiamo!

■ **DESMOND PROCEDE DE UN LINAJE DE ASESINOS,** pero él no tenía ni idea de ello hasta verse involucrado con la compañía Abstergo. Tras el sorprendente final de la primera parte, el protagonista ha de someterse de nuevo al Animus, una máquina que le hace "sincronizarse" con el recuerdo de sus antepasados. Esta vez toca viajar a la Italia del siglo XV y meterse en la piel de Ezio, el hijo de un banquero que se ve obligado a acabar con las conspiraciones de los templarios y averiguar qué paso con el Fragmento del Edén sobro el que giraba la primera parte.

→ **VIAJAMOS A DOS GRANDES CIUDADES,** Florencia y Venecia, pero también pasamos por pequeños pueblos de la Toscana. El objetivo, como era de esperar, es asesinar a varios "elementos subversivos". Pero esa es solo parte de la misión. A diferencia del primer «Assassin´s», aquí tenemos montones de tareas diferentes por cumplir: escoltar a gente, liderar ejércitos, superar carreras... ¡incluso participar en una prueba de "captura la bandera"! Además, los ciudadanos juegan un papel mucho más activo. Podemos mezclarnos con ellos para despistar a los guardias, comprar mejoras en las tiendas (como munición, nuevas armas o hasta






DICIEMBRE 2009 HC Nº 219



LA AGILIDAD juega un papel fundamental. Si los numerosos enemigos os ponen las cosas difíciles... ¡Saltad por por donde podáis y huid!



LOS DUELOS con los guardias son bastante fluidos. Con un par de botones podemos hacerles probar nuestro acero.



LA PISTOLA se obtiene tras avanzar bastante en el juego. La munición es cara, pero el alcance y la efectividad son lo más.

¿CUÁL ES LA REALIDAD?

La mayoría del tiempo estamos en el siglo XV, pero a veces "desconectamos" y volvemos al presente, en el que controlamos a Desmond. Una vez ahí, podemos investigar sobre Abstergo y el Sujeto 16...



LOS ASISTENTES de Desmond dan pistas sobre lo que está pasando. A veces nos hablan cuando estamos en el Animus.



DESMOND ALUCINA tras estar mucho tiempo conectado y tiene sueños raros. Un momento, ese de ahí no parece Ezio...





CIUDADES VIVAS

Hemos de aprovechar todo lo que nos ofrecen las ciudades.

1. **PARA DISTRAER** a la gente podemos contratar meretrices o ladrones, quitar carteles de "se busca", sobornar...
2. **EN LAS TIENDAS** podemos mejorar el equipo o curarnos.
3. **DESDE LAS ATALAYAS** descubrimos los puntos clave de cada zona.

tinte para nuestras ropas) y contratar los servicios de diferentes grupos de apoyo. Por ejemplo, podemos contratar meretrices ("pilinguis", vamos) para que agasajen y distraigan a los vigilantes o sobornar a los heraldos para que dejen de llamar la atención sobre nosotros. Por supuesto, las partes de escalada y saltos siguen siendo muy importantes: hemos de buscar objetos ocultos, acabar con los centinelas de los tejados... Si habéis estado en Florencia o Venecia disfrutaréis escalando edificios como la basílica de Santa María del Fiore o el Palacio Ducal. ¡Todos son clavados a los reales!

→**EL CONTROL ES MUY INTUITIVO**, lo que nos permite asirnos a cualquier saliente que veamos para escalar con facilidad. Tanto en ese aspecto como en los combates se han añadido muchas ▸▸



EZIO

ERA UN CHICO DESPREOCUPADO, pero los acontecimientos le han obligado a seguir con la misión de los Assassin. Con los años se vuelve más ágil y letal, pero también tiene hueco para algún que otro escarceo amoroso.

ME VOY "P'AL PUEBLO"

Una de las novedades más atractivas es la gestión de Villa Auditore. No solo sirve para ganar un montón de "pasta", sino también para descubrir muchos secretos sobre el legado de los Assassin.



EN LA CRIPTA familiar están los grandes asesinos del clan. Si hallamos 6 sellos se liberará la preciada armadura de Altair.



EN EL TALLER encargamos mejoras: reabrir la mina, abaratar la ropa, etc. A más mejoras, más dinero ganamos.



EL CÓDICE con los secretos del clan está dividido en decenas de trozos. Hemos de hallarlos todos para conocer nuestro pasado.



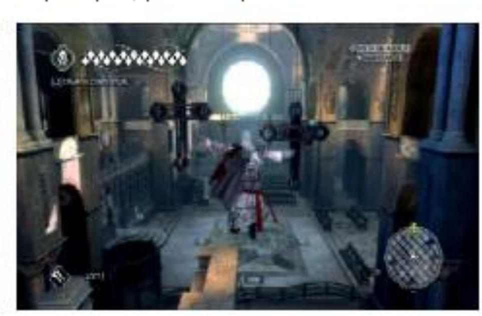
PODEMOS USAR EL ALA DELTA que diseñó Leonardo en un par de ocasiones. Sobrevolar Venecia es una pasada.



EN EL INICIO DE LA HISTORIA, Ezio es un jovenzuelo despreocupado, que solventa problemillas de familia.



LA VISTA DE ÁGUILA vuelve. Si la activamos, podemos ver con claridad nuestros objetivos y los enemigos cercanos.



HAY VARIOS ESCENARIOS INTERIORES en los que se nos plantean retos de saltos más complicados de lo normal.



MONTAMOS A CABALLO para desplazarnos con velocidad, aunque no es una práctica tan común como en la primera parte de esta saga.

LEONARDO DA VINCI

Amigo de la familia Auditore, "Leo" presta una inestimable ayuda a Ezio con los inventos que obtiene a partir de los fragmentos de códice.

habilidades. Las peleas ganan variedad, además, por el uso de muchas armas nuevas, como una daga envenenada, hachas... ¡hasta una rudimentaria pistola! Suelen existir varios tipos de cada una, así que mejorar nuestro arsenal y nuestra armadura es muy importante.

LA AMBIENTACIÓN es fabulosa. Por un lado, aparecen muchos personajes que existieron en aquella época, como la familia Borgia o Leonardo da Vinci, que nos ayuda con sus inventos. Además, cada dos por tres recibimos información sobre eventos y lugares históricos. Por supuesto, también evoluciona la trama sobre Abstergo y el Animus, pero esta vez no se nos "devuelve" a la realidad tan a menudo, lo que hace que el desarrollo sea más fluido. Eso sí, en partes del escenario encontramos mensajes





LOS CIUDADANOS son fundamentales en el desarrollo de muchas misiones. Aprovecháos de los que os ofrezcan ayuda y esquivad a los guardias... ¡y a los juglares!





■ ES MÁS LARGO, MÁS VARIADO Y MÁS ENTRETENIDO QUE LA PRIMERA PARTE ■



LAS ARMAS son más variadas y se pueden ir mejorando. La hoja doble permite matar a dos guardias a la vez (izquierda) y la bomba de humo sirve para crear confusión entre los pobres rivales (dcha).

NUEVAS TAREAS

Este juego tiene mucha más variedad que la primera parte. Nada de llegar, matar al tipo en cuestión y buscar otro. Mirad todo esto...



AL HALLAR GLIFOS se accede a puzles basados en buscar similitudes, objetos ocultos...



CADA PUZLE libera el trozo de un vídeo. Si lo vemos entero, sabremos la verdad absoluta...



ESCOLTAR a alguien, llevar a otros a cuestas o atacar en grupo son algunas misiones nuevas.



LOS VEHÍCULOS no se quedan en el caballo de la primera parte: hay góndolas, carromatos...

ocultos de un tal Sujeto 16 que parece tener la clave de todo... Para rematar la faena, el apartado técnico es aún mejor que el de la primera parte. El detalle de los escenarios, la expresividad de la gente... Gráficamente es una pasada, pero es que además se ha contado con varios actores famosos para el doblaje al castellano. En definitiva, una aventura llena de alicientes que os va a tener pegados al mando. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA CANTIDAD DE TAREAS** para acometer: misiones, objetos para buscar, tramas que resolver...

■ **LA AMBIENTACIÓN** de la Italia renacentista es magnífica. Se nota que se han documentado a saco.

lo peor

■ **FALLOS GRÁFICOS** (se notan más en la versión PS3) que no empañan el resultado general.

■ **LOS ENEMIGOS** siguen siendo simples en sus ataques. Queda forzado que "esperen turno".

alternativas

«Assassin´s Creed» no llega tan lejos, pero sigue siendo un juego largo y cuidado... y viene bien para pillar la trama. Si tiráis hacia los juegos abiertos, el mejor es «Grand Theft Auto IV». Si lo vuestro es la aventura más clásica, probad «Tomb Raider Underworld», «Splinter Cell Double Agent» y el gran «Uncharted 2», exclusivo de PS3.

■ **GRÁFICOS** La recreación de las ciudades es pasmosa, así como la expresividad de la gente. El "popping" y algunas animaciones "cantan" un pelín. **93**

■ **SONIDO** Uno de los mejores doblajes al castellano que hemos oído, con actores de primera fila. La música mola, pero se repite un poco. **95**

■ **DURACIÓN** Superar la trama principal lleva unas 20 horas, pero aún os restarán montones de misiones secundarias. ¡Hay tantos misterios...! **94**

■ **DIVERSIÓN** Un planteamiento abierto y diversificado se ve arropado por una trama llena de matices y datos históricos. Os atrapará sin remedio. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Con el paso del tiempo, muchos jugadores se quejaron de que el primer «Assassin´s», aun siendo muy bueno, se volvía repetitivo. En Ubi tomaron nota y se han redimido con una secuela variadísima, en la que la cantidad de tareas e intrigas aumentan a cada paso que damos. Además, el control es más fiable, la historia engancha, los gráficos tienen mayor detalle... Es, en definitiva, un juego tan mejorado que hace que el primero parezca más antiguo de lo que es. Jugadlo con calma y disfrutando de cada detalle. Os cautivará.

■AVENTURA DE ACCIÓN ■ROCKSTAR ■1 - 16 JUG. ■CASTELLANO (textos) ■69,95 € ■Lanz.: 21 de mayo ■ 18

JOHN MARSTON es el pistolero que protagoniza esta aventura abierta, que sigue los pasos de la saga «GTA», pero está ambientada en el oeste, en 1911.

EL OESTE MÁS SALVAJE

RED DEAD REDEMPTION



1

Un siglo antes de que Niko Bellic llegase a Nueva York, ya había un héroe luchando contra su destino. Se llamaba Marston, y su historia está en nuestras manos... o mejor dicho, en nuestro revólver.

EN EL AÑO 1911, EL OESTE AMERICANO era la tierra de las oportunidades. Colonos, forajidos y vaqueros se trasladaban hasta la frontera para empezar una nueva vida, sobreviviendo gracias al sudor de su frente y al fuego de sus armas. Entre ellos estaba John Marston, el protagonista de «Red Dead Redemption», un antiguo cuatrero que se ve obligado a trabajar como agente del gobierno federal.

Si Marston quiere recuperar a su familia, tendremos que ayudarle a capturar a sus antiguos compañeros de fechorías: Bill Williamson, Javier Escuella y Dutch. Así que preparaos para viajar al Oeste, un enorme territorio (tres condados que abarcan el doble del área de «San Andreas») y cumplir 57 misiones al servicio de los personajes más variopintos y entrañables de la época. El desarrollo, como no podía ser de otra manera, sigue las pautas de «GTA»: una aventura abierta, en la que tenemos libertad para explorar los escenarios, cumplir tareas secundarias y participar en un montón de minijuegos.

→ EL PLANTEAMIENTO DE LAS MISIONES (desde conducir el ganado a defender un tren del ejército mejicano o cazar un oso) tiene un esquema sencillo. Nos trasladamos a un lugar, a caballo o en













NUESTRO HONOR y la fama que tengamos influyen en el modo de comportarse de los personajes secundarios.



EL SISTEMA DE PUNTERÍA es semiautomático, y podemos activar el "Dead Eye" para disparar en tiempo bala.

UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Además de la historia principal, que está compuesta por 57 misiones, «Redemption» cuenta con un montón de minijuegos y tareas secundarias, muy en la línea de «GTA». Todas están perfectamente adaptadas a su época:



PODEMOS HACER RELACIONES en la cantina, comprar ropa en el sastre, alquilar casas o ir a una proyección de cine en la iglesia.



LOS MINIJUEGOS incluyen póquer, blackjack, dados, lanzar la herradura y jugar con un cuchillo entre los dedos.





LAS TRES ZONAS DEL JUEGO

El mapa de «Redemption» se divide en tres enormes condados:

1. **NEW AUSTIN** es una zona de grandes pastos, ranchos y pueblos como Armadillo, el lugar donde comienza el juego.
2. **NUEVO PARAÍSO** está formado por el desierto y varias misiones con el típico ambiente de estilo mejicano.
3. **WEST ELIZABETH** tiene zona montañosa y la ciudad de Blackwater.

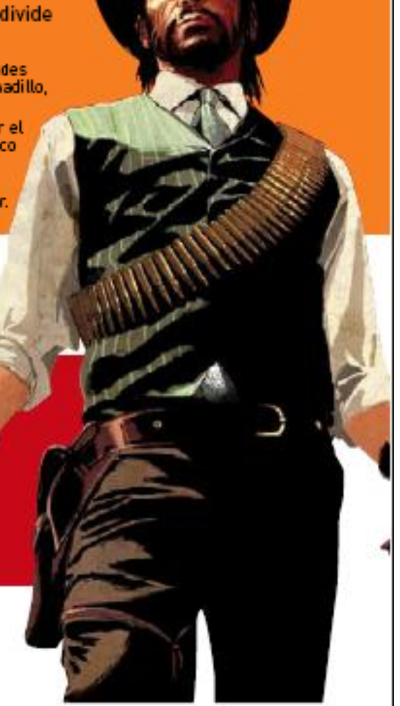
la diligencia, y nos encargamos de "ajusticiar" a quien se cruce en nuestro camino, utilizando un sistema de puntería semiautomático muy equilibrado. Además, John puede utilizar su concentración, el "Dead Eye", para disparar a cámara lenta o agrupar los impactos en puntos vitales de sus enemigos.

Cuantas más misiones llevamos a cabo, más sonará nuestro nombre por la región (nosotros lo observamos mediante el indicador de fama) y la reacción de los personajes secundarios al vernos será diferente. Del mismo modo, si escogemos capturar a los enemigos en vez de matarlos y nos comportamos de una forma honrada, seremos tratados de un modo más amable.

➔ LA NATURALEZA JUEGA UN PAPEL FUNDAMENTAL en «Red Dead Redemption». Los escenarios se dividen en ambientes ▶▶

MARSTON ➔

El protagonista del juego está entre la espada y la pared. Su mujer y su hijo están bajo custodia del gobierno, y solo los liberarán a cambio de sus servicios como pistolero.



LA VIDA SALVAJE

Los animales son muy numerosos en el juego, y se comportan con naturalidad. Algunos son peligrosos, otros son simples presas y (si son carroñeros) nos indican dónde hay cadáveres.



EL OSO es el depredador más peligroso que vamos a encontrar. Habita en las montañas.



CIERVOS Y BISONTES se pueden abatir mucho mejor si cazamos en grupo, en el modo online.



BUITRES, CUERVOS, HALCONES y águilas calvas planean por los cielos. Un disparo les espanta.



CABALGAR es una auténtica gozada. Las animaciones del caballo y su comportamiento son enormemente realistas.



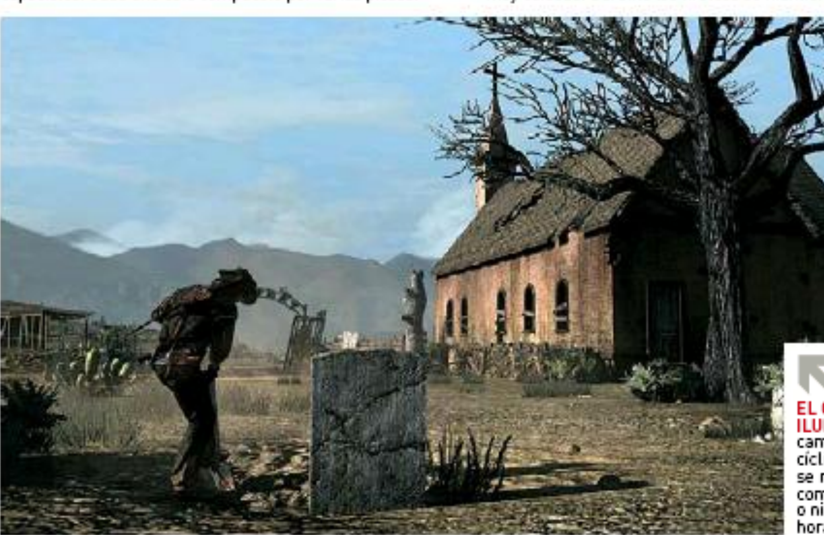
CUERPO A CUERPO podemos usar armas como el cuchillo, el lazo o nuestros puños. Así no llamamos la atención.



DESBLOQUEAMOS 14 TRAJES que nos dan habilidades especiales. Cada uno está compuesto por varias piezas.



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de enemigos y aliados está muy cuidada. Durante los tiroteos se mantienen a cubierto.



EL CLIMA Y LA ILUMINACIÓN cambian de forma cíclica. En el juego se reflejan efectos como viento, lluvia o nieve... a distintas horas del día.



LUISA

ESTA JOVEN MEXICANA lucha por la revolución. Es uno de los personajes que nos irá encargando misiones a lo largo de nuestra aventura.

muy diferentes (las montañas nevadas, la llanura o el desierto) con su vegetación y fauna autóctonas. El comportamiento de los animales nos ha dejado alucinados: los caballos disfrutan de animaciones muy realistas y asustan a los conejos y armadillos a su paso. Si les disparamos y esperamos un rato, no tardarán en llegar buitres y lobos, que a su vez pueden encabritar a nuestra montura. ¡Como en la vida real!

Podemos cazar todos estas alimañas y despellejarlas (hay 10 retos de cazador) o recolectar plantas medicinales, que solo crecen en zonas determinadas. Además los ciclos del día y de la noche y los cambios en el clima son totalmente naturales.

LAS TAREAS SECUNDARIAS SON MUY VARIADAS y están perfectamente integradas en el desarrollo principal. Además de



■ LA NATURALEZA ESTÁ REFLEJADA A LA PERFECCIÓN: FAUNA, FLORA, CLIMA... ■



UN WESTERN CLÁSICO

La ambientación es una parte fundamental de esta aventura. Una recreación perfecta de cómo era el Oeste americano a principios del siglo pasado:



LOS DUELOS no podían faltar en un juego de pistoleros. Velocidad y concentración a partes iguales.



MONTAMOS A CABALLO, dirigimos al ganado, cuidamos la cosecha o domamos potros.



LOS PERSONAJES son el típico hatajo de perdedores. Aquí está el embaucador N. W. Dickens.



LOS ESCENARIOS también son reconocibles. No faltan salones, cementerios, minas de oro...

los retos (cazador, tirador, supervivencia o cazatesoros) podemos dedicarnos a la doma de caballos salvajes, a cazar recompensas o participar en minijuegos de habilidad, como el póquer, los pulsos o el lanzamiento de la herradura.

Pero lo que más nos ha sorprendido es el sistema de encuentros. Se trata de personas que nos encargan tareas complejas, divididas en pequeños episodios y que se pueden terminar de diferentes maneras. Aparte de esto, basta con darse una vuelta por cualquier zona para que ocurran eventos interesantes, desde un atraco a mano armada hasta una estampida de bisontes.

También hay tesoros ocultos, guaridas de delincuentes y 14 trajes diferentes que solo estarán disponibles si antes hemos conseguido las telas adecuadas. Como podéis comprobar, tenemos motivos de sobra para seguir jugando una vez que hayamos terminado la historia principal, lo que nos puede llevar alrededor de 15 intensas horas.

→ EL MULTIJUGADOR SIGUE EL ESQUEMA DE «GTA IV». Podemos participar en los clásicos tiroteos y guerra de banderas por equipos (hasta 16 jugadores) o realizar pequeñas tareas cooperativas. Incluso tenemos disponible un pack de misiones gratuito que se puede descargar desde el mismo día del lanzamiento. Para darle mayor profundidad a este modo, podemos subir hasta 50 niveles (con un sistema heredado de «Call of Duty») y participar en los eventos del Club Social Rockstar.

Sin embargo, lo más llamativo es que podemos recorrer juntos el escenario, cumpliendo todas las tareas secundarias que queramos (aunque no es posible cooperar en las misiones del ▸▸





MISIONES MUY VARIADAS

▲ **LIBERAMOS UN REHÉN** que se encuentra en un barco de vapor que se hunde.

◀ **ROBAMOS UNA AMETRALLADORA** en una antigua mina. Después la utilizaremos para asaltar un fuerte controlado por Williamson.

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE no son muy variados; el tren circula con regularidad (izq.), podemos ir en la diligencia (centro) o cabalgar, a la derecha. También vemos barcos y coches, pero no se pueden conducir.



BILL

Williamson es uno de los tres forajidos (sus antiguos compañeros de fechorías) que John Marston tiene que detener... vivos o muertos. Es un pistolero sin escrúpulos.



modo historia) o imponiendo nuestros propios retos. En este modo nuestra imaginación es el límite: podemos proponer una carrera, una búsqueda del tesoro, una competición de caza, etc.

EL DISEÑO DE ESCENARIOS Y LA VARIEDAD de personajes nos han dejado con la boca abierta. Pese a que se trata del escenario más grande que hemos visitado nunca en un juego, el "popping" no es nada evidente, y se compensa con unos soberbios efectos de agua o nieve. La física tampoco le va a la zaga y las animaciones de personas y animales (sobre todo los caballos) son impecables. Para ponerle la guinda a estos gráficos, los efectos de luz a ciertas horas del día son de tal belleza, que casi parecen un cuadro.

Si «GTA» se ha convertido en la aventura urbana por excelencia, «Red Dead Redemption» re-





LA BANDA SONORA es instrumental, salvo tres temas vocales, y tiene claras influencias de las películas del oeste y del jazz. Las voces se mantienen en inglés.





■ LA AMBIENTACIÓN PROPIA DEL OESTE ES, SENCILLAMENTE, INMEJORABLE ■





JUGANDO EN COMPAÑÍA

El modo online para un máximo de 16 jugadores (cooperativo para 4) nos permite participar en los minijuegos clásicos o explorar los entornos con libertad. Uno de los jugadores hace de anfitrión, nos invita a su campamento con una carta, y entonces podemos proponer el reto que queramos, desde una carrera a partidas de caza:



ESCOGEMOS NUESTRO PERSONAJE entre diferentes grupos y "skins". Como es lógico, no se puede controlar a Marston.



LOS JUEGOS "VERSUS" para 16 jugadores incluyen los modos clásicos como la guerra de banderas o "deathmatch".



VAMOS MEJORANDO con la experiencia y conseguimos nuevos objetos y armas. Podemos subir hasta 50 niveles.

cupera este espíritu y lo traslada al campo, en una época en que se consideraba un territorio salvaje. La sensación de libertad en estos entornos es inigualable, y solo nos falta el viento en la cara para que nos sintamos como auténticos cowboys. Es cierto que no es un juego tan largo o con unos personajes tan elaborados como «GTA IV», pero tiene un estilo inigualable, que lo convierte en una obra maestra. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA LIBERTAD DE ACCIÓN,** con unos escenarios enormes que recrean impresionantes parajes.

■ **LA AMBIENTACIÓN** propia de las películas del Oeste, que refleja todos los tópicos del género.

lo peor

■ **NO ESTÁ DOBLADO** al castellano, aunque las voces originales tienen un gran nivel.

■ **EL GUIÓN ES MÁS SIMPLE** y los personajes son menos complejos de lo que hemos visto en «GTA».

alternativas

La más evidente sigue siendo «GTA IV», con una ambientación más actual y personajes más complejos. Si lo que os atrae es su ambientación tipo western, podéis probar «Call of Juarez», que se desarrolla en primera persona y resulta mucho más simple. Aunque ya se ha quedado desfasado técnicamente, «Gun» tampoco está mal.

■ **GRÁFICOS** Escenarios sobrecogedores y llenos de vida, con personajes bien animados. Los efectos del clima y la iluminación son brillantes. **93**

■ **SONIDO** Los diálogos se conservan en el inglés original. La banda sonora, que incluye tres temas vocales, alcanza un gran nivel. **86**

■ **DURACIÓN** Las 57 misiones del modo historia se acaban en 15 horas, pero aún nos queda un inmenso multijugador y las tareas secundarias. **96**

■ **DIVERSIÓN** La ambientación tipo western, la enorme libertad de acción y la historia de perdedores nos han enganchado como nunca. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

Los creadores de «GTA» nos han sorprendido con una "evolución" del género. Los edificios de Liberty City han dado paso a una representación de la naturaleza casi perfecta, con un argumento sólido y unos personajes que representan la época perfectamente. La sensación de libertad es inmejorable, así como el reflejo de la sociedad de principios de siglo, en la que nacían las primeras ciudades y los pistoleros comenzaban a desaparecer. Una aventura apasionante, con momentos que ponen los pelos de punta.



Y nuestro agradecimiento a tantos personajes inolvidables...

Bart Drake Donkey Kid Chameleon Goku Mickey Fox McCloud Tintín Crash Bandicoot Turok Colin Joanna Dark Peter Parker Ryo Hazuki Jefe Maestro Max Payne Dante Sam Fisher Joe Musashi Ryu Hayabusa Axel Gabe Logan Megaman Príncipe de Persia Samanosuke Tidus Rinoa Yitán Squall Vaan Heishiro Mitsurugi Terry y Andy Bogard Samus Aran Sub Zero Niko Bellic Chris Redfield Naruto Conrad B. Hart Liu Kang Bruce Wayne Scorpion Raiden Earthworm Jim Abe Agente 47 Akira Chuck Sir Daniel Fortesque Duke Nukem Rayman y sus Rabbids Ico Wander Edward Carnby Profesor Layton Familia Sims Harry Mason Alessa Gillespie Guerra Isaac Clarke John Cena Rey Mysterio Little Sisters Big Daddy Alan Wake Sora Rikku Bayonetta Cole Mcgrath Comandante Shepard Sackboys Ratchet Clank Sly Cooper Jak Daxter Simon Belmont y familia Altair Frank West Harry Potter Luke Skywalker Tony Hawk Michael Jordan Spyro Gordon Freeman Rico Rodríguez Bond...



¡¡AVISO A TODOS LOS TIJUANÁTICOS!!
NUEVO TIJUANÁTICO MIX
¡TIJUANA DIRECTO A LA BOCA!
¡SIN CÁSCARAS!
1 AGITAR
COMER 2
¿Y TÚ, ERES UN TIJUANÁTICO?
NUEVO
GREFUSA
PIPAS G
TIJUANÁTICO MIX
Directo a la boca
GREFUSA



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas N° 241

axel springer